

Kode Mapel : 748GD000



MODUL
PENGEMBANGAN KEPROFESIAN
BERKELANJUTAN
TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA SMP
KELOMPOK KOMPETÉNSI F

PÉDAGOGIK :

TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda di SMP

PROFÉSIONAL :

Adegan Kalimah jeung Carita Pantun

Penulis

Drs. Apip Ruhamdani, M.Pd.; 081320459066; apipruhamdani@yahoo.com

Perevisi

Dadang Nurjaman, S.Pd., M.Pd.; 08112021881; dadangnurjaman@icloud.com

Penelaah

Dr. Dedi Koswara, M.Hum.

Ilustrator

Yayan Yanuar Rahman, S.Pd., M.Ed.; yyanuar_r@yahoo.co.id; 081221813873

Cetakan Pertama, 2016

Cetakan Kedua, 2017

Copyright© 2017

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan
komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.



KATA SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian Pemerintah maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG pada tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2017 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui tiga moda, yaitu: 1) Moda Tatap Muka, 2) Moda Daring Murni (online), dan 3) Moda Daring Kombinasi (kombinasi antara tatap muka dengan daring).

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru moda tatap muka dan moda daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, April 2017

Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan,



Sumarna Surapranata, Ph.D.

NIP 195908011985031002

KATA PENGANTAR

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar kegiatan tersebut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK dan PLB), telah mengembangkan Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Mata Pelajaran Bahasa Sunda jenjang SD, SMP, SLB, SMA dan SMK yang terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter dan merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, serta Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Bahasa Sunda. Subtansi modul ini diharapkan dapat memberikan referensi, motivasi, dan inspirasi bagi peserta dalam mengeksplorasi dan mendalami kompetensi pedagogik dan profesional guru Bahasa Sunda.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Mata Pelajaran Bahasa Sunda. Untuk pengayaan materi, peserta diklat disarankan untuk menggunakan referensi lain yang relevan. Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan modul ini.

Bandung, April 2017
Kepala

Drs. Sam Yhon, M.M.
NIP. 195812061980031003





DAPSTAR EUSI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAPSTAR EUSI	vii
DAPSTAR GAMBAR	ix
DAPSTAR BAGAN	xi
 BUBUKA	 1
A. Kasang Tukang	1
B. Tujuan	2
C. Peta Kompeténsi	3
D. Ambahan Matéri	4
E. Cara Ngagunakeun Modul	5
 KOMPETÉNSI PÉDAGOGIK : TIK DINA PANGAJARAN BASA JEUNG SASTRA SUNDA DI SMP	 7
 KAGIATAN DIAJAR 1 : MILIH SUMBER JEUNG MÉDIA PANGAJARAN BASA JEUNG SASTRA SUNDA DI SMP	 9
A. Tujuan	9
B. Indikator Pencapaian Kompeténsi	9
C. Pedaran Matéri	9
D. Kagiatan Pangajaran	26
E. Latihan/Kasus/Pancén	27
F. Tingkesan	27
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	29
 KAGIATAN DIAJAR 2 : NGAMANGPAATKEUN TIK DINA PANGAJARAN BASA JEUNG SASTRA SUNDA DI SMP	 29
A. Tujuan	29
B. Indikator Pencapaian Kompeténsi	29
C. Pedaran Matéri	29
D. Kagiatan Pangajaran	57
E. Latihan/Kasus/Pancén	57
F. Tingkesan	57
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	58
 KOMPETÉNSI PPROFÉSIONAL : ADEGAN KALIMAH JEUNG CARITA PANTUN	 61
 KAGIATAN DIAJAR 3 : FRASA JEUNG KALIMAH BASA SUNDA	 63
A. Tujuan	63
B. Indikator Pencapaian Kompeténsi	63
C. Pedaran Matéri	63
D. Kagiatan Pangajaran	87
E. Latihan/Kasus/Pancén	87

F. Tingkesan	87
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	88

KAGIATAN DIAJAR 4 : WANGUN JEUNG

STRUKTUR CARITA PANTUN	91
A. Tujuan	91
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	91
C. Pedaran Matéri	91
D. Kegiatan Pangajaran	105
E. Latihan/Kasus/Pancén	105
F. Tingkesan	106
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	107

KONCI JAWABAN LATIHAN	109
ÉVALUASI	117
KONCI JAWABAN ÉVALUASI	129
PANUTUP	131
DAPTAR PUSTAKA	133
GLOSARIUM	137

DAPFTAR GAMBAR

Gambar b.1 Peta Kompeténsi	4
Gambar 1.1 Bor Bodas	23
Gambar 1.2 Poster	24
Gambar 1.3 Flashcard	25
Gambar 2.1 <i>Flowchart</i> Modél Latihan	36
Gambar 2.2 <i>Flowchart</i> Modél Tutorial	37
Gambar 2.3 <i>Flowchart</i> Modél Simulasi	38
Gambar 2.4 <i>Flowchart</i> Modél Kaulinan	40
Gambar 2.5 Sistem Komputer jeung Perangkatna	41
Gambar 2.6 Keyboard PC	41
Gambar 2.7 <i>Mouse</i>	42
Gambar 2.8 <i>Touchpad</i> dina Laptop	42
Gambar 2.9 CD, DVD, BD-Rom	43
Gambar 2.10 Monitor Tabung	43
Gambar 2.11 LCD/LED	43
Gambar 2.12 Printer Dotmatrix dan Printer Deskjet	44
Gambar 2.13 Modem USB dan Modem External	44
Gambar 2.14 Router pikeun Konéksi Wifi.....	44
Gambar 2.15 Port	45



DAPTAR BAGAN

Bagan 1.1	Prosedur Nyieun Rarancang Sumber Diajar	16
Bagan 2.1	Modél Pemrosésan Informasi	34



BUBUKA

A. Kasang Tukang

Program Pengembangan Keprofésian Berkelanjutan (PKB) mangrupa salah sahiji stratégi dina ngabina guru jeung tenaga kependidikan sangkan guru jeung tenaga kependidikan mampuh miara, ningkatkeun, jeung mekarkeun kompeténsina luyu jeung standar nu geus ditangtukeun. Ieu program wajib dilaksanakeun luyu jeung kabutuhan sarta kudu dilaksanakeun sacara terus-terusan.

Téhnis mekarkeun PKB bisa dilaksanakeun, boh sacara mandiri boh sacara kelompok. Pikeun pengembangan profési sacara mandiri, diperlukeun ayana modul. Ku kituna, penyelenggara diklat PKB nyusun modul anu dirancang pikeun dideres sacara mandiri tur disusun dumasar kana tingkatan hasil Uji Kamampuh Guru (UKG). Ari pengembangan diri sacara kelompok bisa dilaksanakeun ku cara kagiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) atawa Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Basa jeung Sastra Sunda SMP Kelompok Kompetensi F mangrupa salah sahiji modul anu diancokeun pikeun guru basa jeung sastra Sunda anu hasil UKG-na 51-60. Eusina ngawéngku opat kagiatan diajar: (1) milih sumber jeung média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda; (2) ngamangpaatkeun TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda; (3) frasa jeung kalimah basa jeung sastra Sunda; jeung (4) wangun jeung struktur carita pantun.

Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Basa jeung Sastra Sunda SMP Kelompok Kompetensi F ogé diwewegan ku Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). PPK nyaéta hiji gerakan di sakola pikeun nguatan karakter siswa ngaliwatan harmonisasi étik, éstétik, literasi, jeung kinéstétik, kalawan diwewegan ku pangrojong ti rupa-rupa pihak anu ngawangun rampak gawé antara sakola, kulawarga, jeung masarakat. PPK ogé mangrupa bagian tina Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Tina sajumlahing ajén-inajén karakter bangsa Indonésia, aya lima karakter poko anu diintegrasikeun dina modul kagiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru. Éta lima karakter téh ngawéngku réligius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.

Lima ajén poko karakter téh integratif dina kagiatan-kagiatan pangajaran. Dipiharep, sabada maca, nengétan, jeung ngulik bahan-bahan nu aya dina ieu modul kompetensi guru dina ngalaksanakeun tugasna téh undak. Salian ti éta, guru ogé dipiharep mampuh ngaimpléméntasikeun lima ajén poko karakter pikeun dirina jeung népakeun ka pihak-pihak lianna, boh di sakola, kulawarga, boh di lingkungan masarakat nu leuwih lega.

B. Tujuan

Sacara umum tujuan anu dipiharep tina pedaran ieu modul nyaéta sangkan Sadérék ngawasaa kurikulum jeung tiori katut prinsip-prinsip diajarna; ngawasaa Materi, struktur, konsép, jeung pola pikir paélmuan dina mata pelajaran basa jeung sastra Sunda; jeung mampuh ngaaprésiasi karya sastra Sunda sacara reséptif jeung produktif.

Kompeténsi Inti (KI)

4. Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.
5. Memanfaatkan teknologi informasidan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.
20. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
24. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri

Standar Kompetensi Guru (SKG)

- 4.5 Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.
- 5.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu.
- 20.3 Menguasai kaidah bahasa Sunda sebagai rujukan penggunaan bahasa Sunda yang baik dan benar.
- 24.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berkomunikasi.

24.2 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri

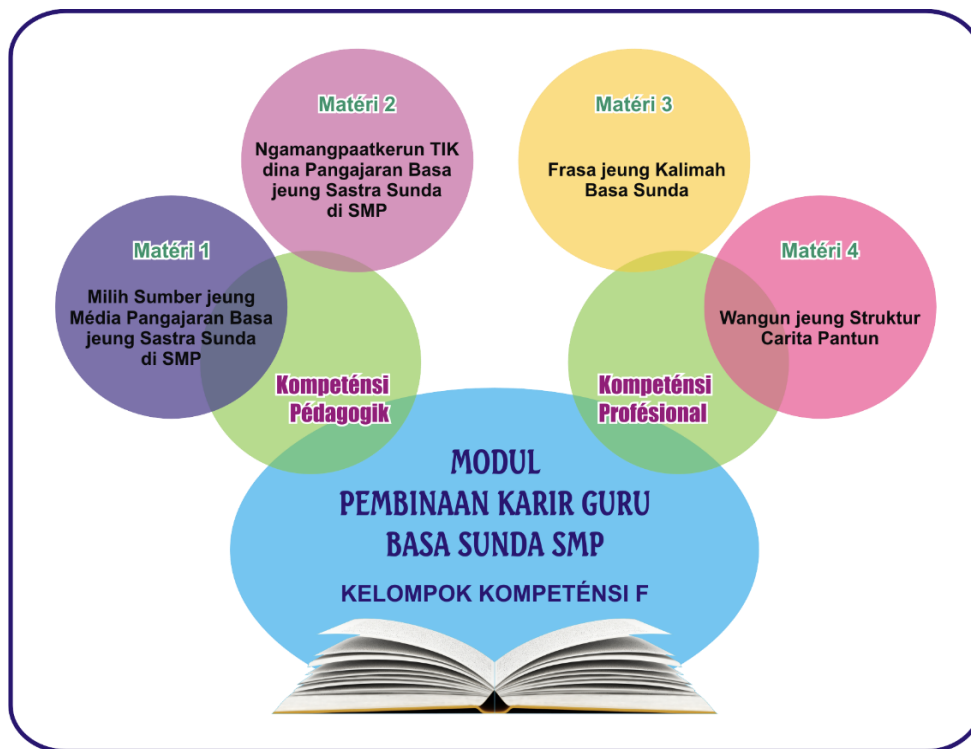
Sacara leuwih spésifik, tujuan anu dipiharep tina pedaran ieu modul nyaéta supaya sadérék bisa:

1. milih média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda,
2. milih sumber diajar basa jeung sastra Sunda,
3. ngaaplikasikeun TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda,
4. ngamangpaatkeun internét jadi sumber diajar basa jeung sastra Sunda ,
5. ngamangpaatkeun internét dina seminar Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda,
6. ngaidentifikasikeun kelompok kecap (rasa) basa jeung sastra Sunda,
7. ngabédakeun indung kalimah jeung sélér kalimah basa jeung sastra Sunda,
8. ngaidentifikasikeun kalimah salancar basa jeung sastra Sunda,
9. ngaidentifikasi kalimah ngantét basa jeung sastra Sunda
10. ngabédakeun fungsi kalimah basa jeung sastra Sunda,
11. ngaidéntifikasi wangun carita pantun,
12. ngaidentifikasi struktur carita pantun.

Tujuan di luhur diwewegan sacara integratif ku tujuan lianna anu patali jeung ajén-inajén karakter.

C. Peta Kompeténsi

Ieu di handap ditétélakeun peta kompeténsi matéri Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Basa Sunda SMP Kelompok Kompeténsi F. Saméméh nuluykeun maca matéri sacara gembleng, imeutan heula ieu peta kompeténsi kalawan daria.



Gambar b.1: Peta Kompetensi

D. Ambahan Materi

1. Milih Sumber jeung Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda di SMP
 - a. Tiori Média Pangajaran Basa
 - b. Milih Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda
 - c. Tiori Sumber Diajar Basa
 - d. Milih Sumber Diajar Basa jeung sastra Sunda
2. Ngamangpaatkeun TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda di SMP
 - a. Téknologi jeung Ilmu Komunikasi
 - b. TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda
 - c. Internét: Sumber Diajar Basa jeung sastra Sunda
 - d. Hakékat Internét
 - e. Mangpaat Internét
 - f. Mangpaat Internét dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda
3. Frasa jeung Kalimah Basa Sunda
 - a. Tiori jeung Konsép Frasa Basa jeung sastra Sunda
 - b. Frasa basa jeung sastra Sunda

- c. Indung jeung Sélér Kalimah
- d. Kalimah Salancar
- e. Kalimah Ngantét
- f. Fungsi Kalimah
- 4. Wangun jeung Struktur Carita Pantun
 - a. Wangun Carita Pantun
 - b. Struktur Carita Pantun

E. Cara Ngagunakeun Modul

Sangkan tujuan anu geus ditangtukeun kahontal, dipiharep Sadérék ngalaksanakeun pituduh ngagunakeun ieu modul.

1. Baca tujuan kagiatan pangajaran kalawan daria jeung taliti.
2. Titénan Indikator Kahontalna Kompeténsi kalawan daria jeung taliti.
3. Baca pedaran Materi kalawan daria, taliti, jeung pinuh rasa tanggung jawab.
4. Laksanakeun Kagiatan Diajar luyu jeung tahapan-tahapanna.
5. Pigawé soal latihan/kasus/pancén kalawan jujur, tanggung jawab, jeung kréatif.
6. Baca Tingkesan kalawan daria.
7. Tengétan Uji Balik jeung lajuning laku.
8. Pariksa kalawan jujur jawaban ku cara ngakurkeun jeung rambu-rambu jawaban anu aya dina konci jawaban.
9. Diskusikeun babarengan sakur pasualan anu kapanggih, boh jeung babaturan boh jeung pangaping.
10. Lamun peunteun latihan/kasus/pancénSadérék geus ngahontal 75% bener, kakara Sadérék nuluykeun kana kagiatan diajar saterusna. Lamun peunteun latihan/kasus/pancénSadérék kurang ti 75%, Sadérék kudu diajar deui leuwih daria nepi ka tujuan éta pangajaran ngahontal minimal 75%.

KOMPETENSI PEDAGOGIK:

**TIK DINA PANGAJARAN BASA JEUNG
SASTRA SUNDA**

KAGIATAN DIAJAR 1

MILIH SUMBER JEUNG MÉDIA PANGAJARAN BASA JEUNG SASTRA SUNDA DI SMP

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar 1 ngawéngku hal-hal ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh milih sumber jeung média pangajaran kalawan bener, daria, jeung percaya diri.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh milih sumber jeung média pangajaran kalawan taliti, daria, jeung percaya diri.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung pamarékan milih sumber jeung média pangajaran kalawan gawé babarengan kalawan écés tur silihhargaan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna sumber jeung média anu komunikatif dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda kalawan écés tur silihhargaan.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Kahontalna Kompeténsi kagiatan diajar 1, ngawéngku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun cara milih sumber jeung média pangajaran.
2. Ngaidentifikasi kamampuh milih sumber jeung média pangajaran.
3. Ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung milih sumber jeung média pangajaran.
4. Nyieun conto larapna sumber jeung média anu komunikatif dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda.

C. Pedaran Materi

Ieu di handap dipedar perkara Milih Sumber jeung Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda di SMP. Baca, tengétan, jeung ulik pedaranana kalawan daria, taliti, tur percaya diri. Sangkan leuwih onjoy dina ngawasa bahan,

diskusikeun jeung babaturan kalawan silihargaan dina ngasongkeun pamanggih.

1. Sumber Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda

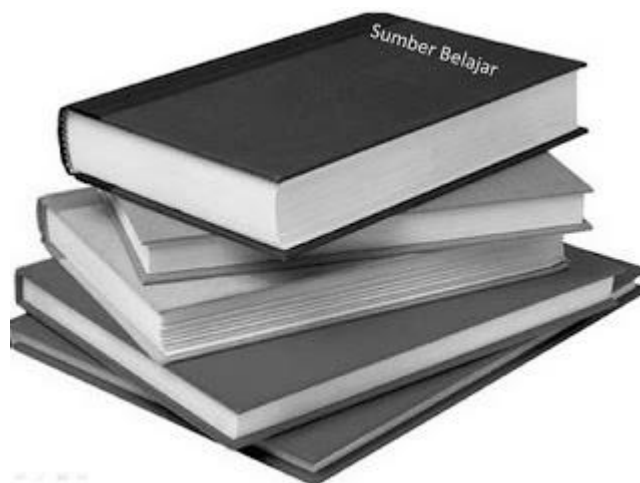
a. Harti Sumber Diajar Numutkeun Para Ahli

Diajar ngajar minangka hiji prosés tina hiji system anu teu bisa dipisahkeun tina komponen-komponen séjénna. Salah sahiji éta komponen téh nyaéta sumber diajar. Kecap sumber hartina hiji sistem atawa bagéan tina materi anu ngahaja dijieun atawa disiapkeun kalawan tujuan pikeun méré kesempatan siswa diajar (Hamalik, 1994). Sedengkeun diajar dina hakékatna nyaéta prosés robahna tingkah laku sangkan leuwih sampurna saluyu jeung tujuan nu geus ditangtukeun atawa dirumuskeun saméméhna (Sudjana jeung Rivai, 1989).



Saméméh nyindekkeun harti sumber diajar, leuwih hadé nitenan heula sababaraha rumusan harti sumber diajar numutkeun para ahli, diantaranya:

- a. Cece Wijaya jeung A Thabrani Rusyah (1994), nétélakeun yén sumber diajar téh lingkungan nu bisa dimangpaatkeun ku sakola pikeun sumber pangawéruh, bisa jalma atawa nu sejénna.
- b. Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi (1991) ngajelaskeun yén sumber diajar nyaéta sagala daya nu bisa digunakeun pikeun kepentingan prosés atawa aktifitas pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung salian ti siswa (lingkungan) waktu lumangsungna pangajaran.
- c. Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai (1989) nyebutkeun yén sumber diajar nyaéta daya nu bisa dimangpaatkeun pikeun kepentingan prosés pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung sabagean atawa sagemblengna.
- d. Fred Percival jeung Henry Ellington (1988) ngajelaskeun yén sumber diajar (*Learning Resources*) nyaéta sasat bahan atawa situasi diajar nu ngahaja dijieun sangkan siswa sacara pribadi bisa diajar.
- e. Fatah Syukur NC (2005) ngajéntrékeun yén sumber diajar nyaéta sagala hal (daya, lingkungan jeung pangalaman) nu bisa digunakeun sarta bisa ngarojong prosés pangajaran kalawan leuwih éféktif tur éfésién sarta bisa ngagampangkeun kehontalna pangajaran boh langsung boh teu langsung nu konkrit atawa abstrak.
- f. AECT (*Association For Education Communication and Technology*) nyebutkeun yén sumber diajar nyaéta sakabéh sumber (nu ngawéngku jalma jeung barang) nu mungkin digunakeun pikeun diajar boh nyorangan boh kelompok, biasana dina situasi informal sangkan ngagampangkeun diajar (Yusuf Hadi Miarso, 1986).



Pedaran ngeunaan harti sumber diajar di luhur, nétélakeun rupa-rupa pamadegan para ahli atikan. Ayana béda pamadengan dibalukarkeun wawasan jeung orientasi para ahli nu béda, tapi nu paling penting yéng para ahli geus ngajelaskeun harti sumber diajar. Tina sababaraha pamadengan di luhur, bisa dicokot kecindekken yén sumber diajar téh nyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina prosés pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hayang dihontal.

Umumna sumber diajar bisa dikategoriken jadi 6 (enam) jenis, nyaéta:

- a. *Pesen*: informasi nu rék ditepikeun ku komponén sején, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.
- b. *Jalma*: jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen di antarana guru, instruktur, siswa, ahli, narasumber, tokoh masaraket, pamingpin lembaga, tokoh, jeung sajabana.
- c. *Bahan*: barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa wangun nu siap, contona buku, transparansi, film, *slides*, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana.
- d. *Alat/pakakas*: barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan, upamana: komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obéng, jeung sajabana
- e. *Pamarekan/métode/téhnik*: prosedur atawa léngkah-léngkah nu tangtu dina ngagunakeun bahan, alat, posisi tempat, jeung jalma nu nepikeun pesen, upamana diskusi, seminar, ngaréngsékeun masalah, simulasi, kaulinan, saraséhan, paguneman basajan, diskusi, debat, jeung sajabana.
- f. *Lingkungan/latar*: lingkungan tempat pesen ditarima ku siswa, upamana: rohangan kelas, studio, perpustakaan, aula, kebon, pasar, toko, museum, kantor jeung sajabana.

b. Fungsi Sumber Diajar

Sumber diajar miboga fungsi saperti ieu di handap.

- a. Ningkatkeun produktivitas pangajaran ku cara: (a) ngagancangan prosés diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu leuwih hadé jeung (b) ngurangan beban guru dina nepikeun informasi, sangkan leuwih réa ngipuk jeung mekarkeun kamampuh siswa.
- b. Méré sababaraha alternatif pangajaran nu sifatna leuwih pribadi, ku cara: (a) ngurangan kontrol guru nu maneuh jeung tradisional; jeung (b) méré kesempatan keur siswa pikeun mekarkeun diri saluyu jeung kamampuhna.
- c. Méré tatapakan nu leuwih ilmiah kana pangajaran ku cara: (a) ngararancang program pangajaran nu leuwih sistematis; jeung (b) mekarkeun bahan pangajaran nu didadasaran ku panalungtikan.
- d. Leuwih nguatan pangajaran ku cara ningkatkeun kamampuh nepikeun informasi jeung bahan kalawan leuwih kongkrit.
- e. Ngondisikeun diajar dina waktuna, nyaéta: (a) ngurangan nu ngabédakeun antara pangajaran nu sifatna verbal jeung abstrak kalawan réalitas jeung sifatna kongkrit; (b) méré pangawéréh nu sipatna langsung.
- f. Ngondisikeun pikeun nepikeun pangajaran nu leuwih lega, ku jalan méré informasi nu mampuh ngaliwatan wates geografis.

c. Sababaraha Jenis Sumber Diajar

Dina gurat badagna aya dua jenis sumber diajar nyaéta:

- a. sumber diajar nu didesain (*learning resources by design*), nyaéta sumber diajar nu kalawan husus dirancang atawa dimekarkeun salaku komponén sistem instruksional pikeun nyadiakeun fasilitas diajar nu miboga arah jeung sifatna formal; jeung
- b. sumber diajar nu dimangpaatkeun (*learning resources by utilization*), nyaéta sumber diajar anu henteu didesain husus pikeun kaperluan pangajaran jeung ayana ogé gampang kapanggih, diterapkeun jeung dimangpaatkeun pikeun kaperluan pangajaran

d. Kriteria Milih Sumber Diajar

Dina milih sumber diajar kudu diperhatikeun kriteria saperti: (1) ekonomis: teu kudu matok kena harga nu mahal; (2) praktis: henteu merlukeun ngokolakeunana nu rumit, hese jeung arang langka; (3) gampil: dekeut jeung nyampak di sabudeureun lingkungan; (4) fleksibel: bisa dimangpaatkeun pikeun sababaraha tujuan instruksional jeung; (5) saluyu jeung tujuan: ngarojong prosés jeung kahontalna tujuan diajar, bisa ngahudangkeun motivasi jeung minat diajar siswa.

e. Ngamangpaatkeun Lingkungan pikeun Sumber Diajar

Lingkungan minangka salah sahiji sumber diajar nu kecida pentingna jeung miboga ajén-inajén nu kacida pentingna dina raraga prosés pangajaran siswa. Lingkungan bisa ngabeungharan bahan jeung kegiatan diajar.

Lingkungan nu bisa dimangpaatkeun pikeun sumber diajar ngawéngku : a) lingkungan sosial jeung b) lingkungan fisik (alam). Lingkungan sosial bisa digunakeun pikeun ngajembaran élmu-élmu sosial jeung kamanusiaan, sedengkeun lingkungan alam bisa digunaken pikeun diajar ngeunaan gejala-gejala alam jeung bisa numuwuhkeun kasadaran siswa sangkan cinta alam jeung partisipasi dina miara jeung ngamumulé alam.

Ngamangpaatkeun lingkungan bisa ngaliwatan ku cara migawé kagiatan mawa siswa ka lingkungan, saperti survéy, karyawisata, kémah, prakték lapangan jeung sajabana. Malahan kiwari mah jul-jol kagiatan pangajaran nu disebut *outbond*, nu dina tatapakanana mangrupa prosés pangajaran ngamangpaatkeun alam sabudeureun.

Sajaba ti éta, ngamangpaatkeun lingkungan bisa dilaksanakeun ku cara nampilkeun lingkungan di jero kelas, seperti : ngadatangkeun nara sumber pikeun nepikeun materi di jero kelas. Sangkan ngagunakeun lingkungan salaku sumber diajar lumangsung éféktif, ku kituna perlu ayana rarancang, ngalaksanakeun jeung evaluasi tur lajuning lakuna.

f. Kaunggulan jeung Kahéngkéran Sumber Diajar Wangun Perpustakaan jeung Internét

a. Kaunggulan Perpustakaan

- 1) Minangka tempat néangan informasi sumber diajar nu murah jeung lengkep.
- 2) Tempat nu tumaninah jeung kondusif pikeun diajar.
- 3) Méré kamungkinan pikeun bisa diajar dina waktu nu lila, lantaran buku bisa diinjeum.
- 4) Réréana buku minangka hasil tulisan/ panalungtikan para ilmuwan, ku kituna tingket kapercayaanana luhur.
- 5) Buku minangka media diajar nu mangrupa kertas, miboga kauntungan nyaéta praktis jeung gampang dibawa.
- 6) Pemandu perpustakaan ngabantu dina néangan buku référénsi, ku kituna bakal leuwih éfisién.

b. Kahéngkéran Perpustakaan

- 1) Kawatesanan jam operasional perpustakaan.
- 2) Kurangna miara buku-buku, nu ngabalukarkeun buku gampang rusak lantaran remen diinjeum.
- 3) Nunda buku-buku nu kurang merenah ngabalukarkeun waktu nu lila pikeun néangan.
- 4) Stok buku kawatesanan, balukarna kudu nungguan buku dipulangkeun ku nu nginjeum saméméhna.
- 5) Sumber informasi dumasar tingkat pangautuh nu ngagunakeun.

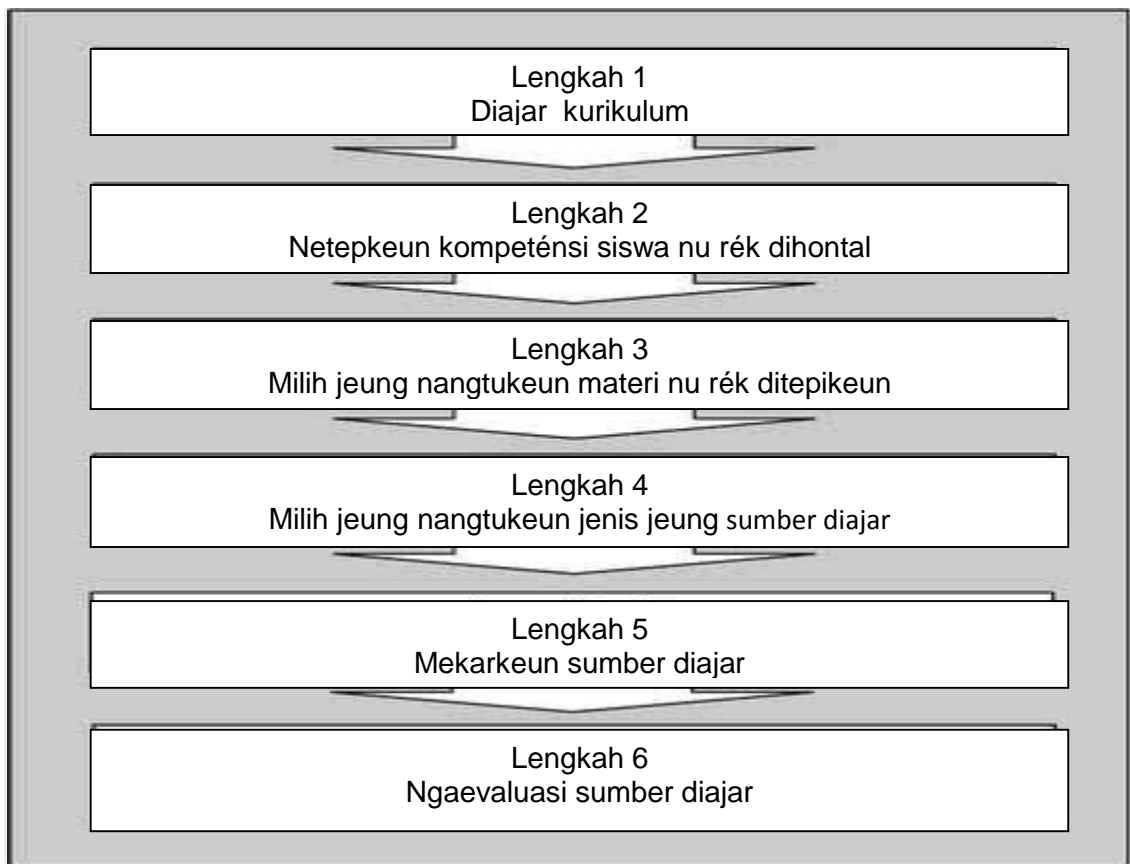
c. Kaunggulan Internét

- 1) Sumber informasi nu ngahontal sakuliah dunya, gancang jeung efisien.
- 2) Bisa ngaladénan akses silih tukeur data kalawan ngancang papada nu ngagunakeun.
- 3) Informasi dina internét *up to date*.
- 4) Hasil néangan langsung mokus kana sub pokok nu rék diajarkeun/ditéangan.

- 5) Bisa diakses di sababaraha tempat, lantaran réa tempat-tempat nu nyadiakeun layanan internét.
- d. Kahéngkérann Internét
- 1) Sumber informasi nu rélatif mahal.
 - 2) Tingkat kapercayaanana rélatif handap, lantaran sabagéan gedé dumasar pamadegan pribadi/ artikel pribadi jeung tacan kauji.
 - 3) Hariwang réa disalahgunakeun (*Cyber Crime*) ti jalam-jalma nu teu miboga tanggung jawab, balukarna bisa ngaruksak moral manusa.
 - 4) Dibutuhkeun kaparigelan husus pikeun bisa ngagunakeun internét, lantaran henteu sakumna jalma bisa ngagunakeun internét.

g. Prosedur Nyieun Rarancang Sumber Diajar

Kalawan skématik, prosedur nyieun rarancang sumber diajar saperti alur ieu di handap:



Bagan 1.1 Prosedur Nyieun Rarancang Sumber Diajar

h. Ngaoptimalkeun Sumber Diajar

Réa pamadegan pikeun nyadiakeun sumber diajar merlukeun waragad nu mahal jeung hese pikeun ngabiasakeunana, nu sakapeung mah antukna bakal ngabeuratkeun ka kolot siswa pikeun ngaluarkeun anggaran pendidikan nu leuwih gedé. Padahal ku miboga bekel kréativitas, guru bisa nyieun jeung nyadiakeun sumber diajar nu basajan tur murah. Upamana, guru jeung siswa bisa ngamangpaatkeun barang urut. Bahan urut, nu réa pabalatak di sakola jeung imah, seperti kertas, kaulinan, cangkang kotak, urut kemasan. Ku miboga kréativitas, bahan-bahan urut nu biasana dipiceun kitu baé, bisa dimodifikasi jeung didaur-ulang jadi sumber diajar nu miboga hargaan. Kitu deui, dina ngamangpaatkeun lingkungan salaku sumber diajar henteu kudu indit jauh kalayan biaya nu mahal, lingkungan nusabudeureun sakola jeung di imah ogé bisa dioptimalkeun jadi sumber diajar nu miboga ajen keur kapentingan diajar siswa. Henteu saeutik sakola-sakola nu miboga buruan atawa pakarangan nu cukup lega, tapi kaayaanana remen dilurjeunkeun jeung teu kaurus. Saupama éta lahan-lahan téh dioptimalkeun teu mustahil bakal jadi sumber diajar nu gedé ajenna. Kamekaran kaajaiban dina dunya pendidikan Eric Ashby (1997), ngajelaskeun tahap-tahap kamekaran sumber diajar. Jadi opat tahap saperti ieu di handap.

Kahiji, sumber diajar pra-guru. Tahap ieu, sumber diajar utama nyaéta jalma dina lingkungan kulawarga atawa kelompok, sumber séjénna masih arang langka. Barang nu digunakeun wangunna dangdaunan, atawa kulit tangkal sarta bahan simbol jeung isyarat verbal pikeun eusi pesenna. Pangawéréh nu kacangking leuwih réa ngaliwatan cara coba-coba (*trial*) jeung *error* balukarna hasilna ogé masih basajan tur mutlak sahandapeun kontrol kolot siswa atawa anggota kulawarga. Ciri has tina tahap ieu sifatna tertutup jeung rahasia.

Kadua, munculna guru salaku sumber diajar utama. Dina tahap ieu cikal bakalna ayana sakola. Parobahan lumangsung dina cara ngokolakeun, eusi ajaran, peran jalma, téhnik jeung sajabana. Jumlahna masih kawatesanan jeung dominan peran guru. Kitu deui pangajaran gumantung kualitas guru. Kauntunganana guru dipihormat jeung kalungguhanana luhur nu balukarna

bisa nangtukeun hasil henteuna pangajaran. Kahéngkéranana yén jumlah siswa nu bisa dididik masih kawatesanan jeung pancen guru kacida beuratna.

Katilu, sumber diajar wangun citak. Pancén guru rélatif leuwih gampang lantaran ayana sumber diajar citak. Siswa bisa diajarsorangan lamun tacan ngarti. Kahéngkéranana kadangkala nyusun buku tacan hadé jeung eusina hése kahartina ku sawaréh siswa. Kaunggulanana, matéri bisa disebarluaskeun kalawan gancang jeung lega. Sumber diajar citak ngawéngku buku, majalah, modul, makalah jeung sajabana.

Kaopat, sumber diajar produk téknologi komunikasi. Ieu sumber leuwih dipikawanoh ku istilah *audio visual aids* nyaéta sumber diajar tina bahan audio (sora), visual (gambar), atawa kombinasi tina duanana dina hiji prosés pangajaran. Istilah séjénna disebut ogé média pendidikan nu biasana didesain kalawan leuwih terarah, spesifik tur saluyu jeung kamekaran siswa. Conto sumber diajar dina tahap ieu nyaéta televisi, CD, radio, jeung OHP.

2. Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda

a. Hakékat Média Pangajaran

Istilah *média* asalna tina basa Latin tina kecap *medium*. Sacara harfiah média miboga harti sagala hal anu bisa ngamalirkeun informasi ti sumber informasi ka nu narima informasi.

Média numutkeun AECT nyaéta sagala hal nu digunakeun pikeun ngamalirkeun pesen. Sedengkeun Gagne (1970) ngartikeun média minangka bagean komponen anu aya di lingkungan siswa nu bisa ngahudangkeun karep diajar. Briggs (1970) ngartikeun média salaku alat pikeun méré rangsangan keur siswa sangkan lumangsung prosés diajar.

Sedengkeun pangajaran nyaéta siswa diajar ngagunakeun asas pendidikan atawa teori diajar minangka bagean utama nu nangtukeun hasil henteuna pendidikan, kaasup Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda. Pangajaran mangrupa prosés komunikasi dua arah, ngajar dilaksanakeun ku guru salaku pangatik, sedengkeun diajar dilakukeun ku siswa. Konsep

kagiatan diajar bakal dianggap sukses, saupama siswa kalawan aktif ngalaman sorangan prosés diajar, lantaran guru henteu bisa ngawakilan siswana diajar. Média pangajaran ngawéngku sagala hal boh fisik (hardware) boh nonfisik, nu digunakeun pikeun guru ngabantu ngaronjatkeun siswa paham kana materi pangajaran.

Numutkeun Arif Sadirman, dkk (1993:7), média pangajaran nyaéta sagala hal nu bisa digunakeun pikeun nepikeun pesen ti nu ngirimkeun ka nu narimana, anu bisa ngarangsang pikiran, rasa, karep, jeung minat siswa nu ngabalukarkeun lumangsungna prosés diajar.

Sedengkeun nurutkeun Oemar Hamalik (1994:12), média pangajaran minangka alat, metode, jeung teknik nu digunakeun dina raraga leuwih ngaktifkeun komunikasi jeung interaksi guru jeung siswa dina prosés ngatik jeung ngajar di sakola.

Nurutkeun Mudhofir (1993:81), média téh nyaéta sumber diajar, leuwih jembar média bisa dihartikeun manusa, barang atawa kajadian nu ngabalukarkeun kondisi siswa bisa leuwih gedé kamungkinanana pikeun nyangking pangawéruh, kaparigelan jeung sikep.

Jadi, média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda, nyaéta média nu digunakeun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda, anu ngawéngku alat bantu guru dina ngajar jeung sarana nu bisa nepikeun pesen tina sumber diajar ka nu narima pesen diajar (siswa). Saupama program média téh didesain jeung dimekarkeun kalawan hadé, ku kituna fungsi éta média téh bisa ngawakilan guru dina nepikeun informasi diajar siswa, sok sanajan guruna teu aya.

Ngagunakeun média dina pangajaran bisa ngagampilkeun siswa paham kana hiji hal anu abstrak jadi leuwih nyata. Siswa diajar téh ngaliwatan tilu tahap, nyaéta enaktif, ikonik, jeung simbolik. Tahap enaktif nyaéta tahap siswa diajar ku cara ngamanipulasi barang-barang nyata. Tahap ikonik, nyaéta hiji tahapan siswa diajar ku cara ngagunakeun gambar atawa video tape. Sedengkeun tahap simbolik, nyaéta tahap diajar ku cara ngagunakeun simbol-simbol.

Ku kituna, anu dimaksud média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda nyaéta sagala hal nu bisa nepikeun pesen, bisa méré rangsangan fikiran, perasaan, jeung kahayang siswa, kaasup ngagunakeun internét nu bisa ngamotivasi lumangsungna prosés diajar siswa kana Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda.

Internét minangka média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda, kaasup salahsahiji faktor sarana nu ngarojong kana kalancaran prosés pangajaran atawa sarana nu bisa mangaruhan sistem Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda di sakola.

b. Mangpaat Média Pangajaran

Mangpaat média pangajaran sacara umum, nyaéta ngalancarkeun interaksi antara guru jeung siswa sangkan kagiatan pangajaran leuwih éféktif jeung efésién. Sedengkeun sacara hususna mangpaat média pangajaran téh nyaéta:

- a) Nepikeun materi pangajaran bisa sarua
Maké bantuan média pangajaran, nyegah bédana nafsirkeun materi antara guru, ogé bisa ngurangan teu saimbangna informasi diantara siswa dimana baé ayana.
- b) Prosés pangajaran leuwih jelas tur pikaresepeun
Média bisa nampilkeun informasi ngaliwatan sora, gambar, gerakan, jeung warna, boh sacara alami boh dimanipulasi, sangkan bisa ngabantu guru nyiptakeun suasana diajar nu leuwih aktif, henteu angger (monoton), jeung henteu pikaboseneun
- c) Prosés pangajaran leuwih interaktif
Ngaliwatan média pangajaran bakal lumangsung komunikasi dua arah sacara aktif, sedengkeun tanpa média guru biasana ngan nyarita saarah.
- d) Efisiensi waktu jeung tanaga
Ngaliwatan média tujuan diajar bakal leuwih gampang dihontal sacara maksimal, kalawan ngagunakeun waktu jeung tanaga

saminimal mungkin. Guru henteu kudu sababaraha kali ngajelaskeun materi pangajaran, cukup sakali nepikeun dibarengan ku makémédia pangajaran, siswa bakal leuwih gampang paham kana materi pangajaran.

- e) Ningkatkeun kualitas hasil diajar siswa
Média pangajaran bisa ngabantuan siswa nyangking materi diajar leuwih jero tur gembleng. Lamun ngan sakadar ngabandungan informasi verbal ti guru, siwa biasana teu pati paham kana materi pangajaran, tapi saupama dilengkepan ku kagiatan nempo, ngarampa, ngarasakeun, jeung ngalaman sorangan ngaliwatan média, siswa bakal leuwih paham kalawan hadé kana materi pangajaran.
- f) Média ngamungkinkeun prosés diajar bisa dilaksanakeun dimana baé jeung iraha baé.
Média pangajaran bisa ngarangsang siswa ngalaksanakeun kagiatan diajar kalawan lalusa dimana baé jeung iraha baé, henteu gumantung ka guru. Kudu sadar yén waktu diajar siswa di sakola kawatesanan, sedengkeun waktu nu lalusa justru di luar lingkungan sakola.
- g) Média bisa numuwuhkeun sikep positif siswa kana materi jeung prosés diajar.
Prosés diajar bakal leuwih pikaresepeun sarta bakal ngamotivasi siswa mikacinta kana pangawéréh sarta resep Néangan sorangan sumber-sumber ilmu pangawéréh.
- h) Ngarobah peran guru sangkan leuwih positif jeung produktif.
Guru bisa ngabagi peran jeung média sangkan leuwih réa waktu pikeun méré perhatian kana aspek-aspek edukatif séjénna, saperti ngabantu siswa nu hese diajar, ngawangun kapribadian, ngamotivasi diajar, jsté.

c. Milih Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda

Dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda tangtu butuh kasabaran jeung kadarian, anu mangrupa energi, waktu, kaparigelan jeung kompeténsi pangajaran dina prakna.

Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda ditantukeun ku sababaraha faktor, boh faktor linguistik, boh faktor non linguistik saperti siswa, guru, metode, materi, jeung média atawa alat bantu pangajaran anu digunakeun.

Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompeténsi basa. Réa pisan média nu bisa digunakeun dina prosés pangajaran, tapi guru kudu parigel dina milih média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda. Sababarah média pangajaran anu bisa digunakeun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda, nyaéta:

d. *White Board* (Bor Bodas)

Bor bodas miboga bagean anu bodas nyacas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus. Pikeun ngalengkepan média pangajaran papan tulis bodas, diperlukeun

- 1) pulpén atawa spidol husus nu mangsina gampil dipupus
- 2) Spons atawa pamupus pikeun mersihan whiteboard, anu fungsi méh sarua jeung papan tulis biasa nu warnana hideung, bisa dipaké pikeun nulis atawa ngagambar.

Mimitina mah tangtu baé bakal ngarasa hésé pikeun nulis horizontal dina ukuran anu sarua kalawan rapih jeung kabaca, lantaran rada leueur nulisna, tapi ku dilatih mah tangtu bisa.

Saméméh nulis dina bormangsa prosés pangajaran di kelas, jieun heula tingkesan dina rarancang pangajaran, sangkan ngagampilkeun dina prungna ngajar di kelas. Saeutikna, urang geus nyaho naon baé anu kudu ditulis atawa digambar dina papan tulis. Ieu hal téh kudu jéntré diatur kalawan hadé.



Gambar 1.1 Bor Bodas

e. *Poster*

Poster salahsahiji 23arik pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu 23ari ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jentré.

Poster ogé 23ari dihartikeun, nyaéta plakat anu aya gambaran atawa dekoratif nu ngamangpaatkeun daya 23arik émosional, pikeun nepikeun pesan nu 23arik23 dihontal tur tujuanana pikeun ngandelan sikep atawa nguatan Kagiatan. Pikeun Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda ngagunakeun poster 23ari nguatan pahamna siswa kana hiji materi.

Poster 23ari didéfinisikeun minangka réprésentasi grafis tina sababaraha daya 23arik émosional nu kuat ngaliwatan kombinasi nu ngagunakeun grafis saperti gambar, kartun huruf-huruf, jeung seni visual sejénna dina plakat. Ieu hal téh tujuanana pikeun nepikeun pesan nu tangtu, pangajaran nu tangtu, gambaran umum jsté. Poster gedé pangaruhna sangkan siswa paham kana materi pangajaran di kelas.



Gambar 1.2 Poster

f. *Flashcards*

Flashcards, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

Gambar gajah upamana, bisa ditarik atawa katalikung dina kartu jeung kecap 'gajah' anu ditulis di handapeun gambarna atawa dina kartu nu béda. Siswa dimotivasi pikeun ngébréhkeun gambar jeung kecap-kecap ngaliwatan pintonan atawa pedaran kagiatan jeung kaulinan. Upamana kaulina suten bisa rema leungeun duan-duan.

Dina pangajaran jeung mekarkeun materi pangajaran, flashcards mungkin baé miboga gambar dicét ku para siswa. Ieu hal baris ngamotivasi siswa dina diskusi kelompok, ogé pikeun rupa-rupa informasi jeung dokuméntasineunaan jalma-jalma nu

dirékoméndasikeun ngaliwatan poster, panalungtikan kaayaan, jeung pra nguji kamampuh para siswa.

Cara ngagunakeun flashcards di jero kelas, saperti dina pangajaran maca némbongkeun gambar atawa kecap babarengan. Salah saurang siswa pikeun nunjukeun gambar sarta nyebutkeun kecapna. Saterusna siswa séjén nunjukeun gambar sarta ngucakeun kecapna. Sanggeus aya sababaraha gambar jeung kecapna anu dipikawanoh ku siswa, salah sahiji siswa kaluar kelas pikeun maluruh akur henteuna antara gambar jeung kecapna.

Sabada siswa geus wanoh kana gambar jeung kecap-kecapna, saterusna para siswa bisa dibagi sababaraha kelompok pikeun maén game maca ngagunakeun flashcards.



Gambar 1.3 Flashcard

D. Kegiatan Pangajaran

Paripolah atawa kagiatan pangajaran nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator kalawan daria tur taliti.
2. Maca, nengétan, jeung ngulik pedaran bahan ngeunaan Milih Sumber jeung Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda di SMP kalawan daria, taliti, tur percaya diri.

3. Babarengan jeung babaturan ngalaksanakeun diskusi kelompok pikeun migawé Latihan/Kasus/Pancén, kalawan silihargaan upama aya pamanggih anu béda.
4. Maca tingkesan matéri kalawan daria, taliti, tur percaya diri.
5. Néangan tur maca sacara mandiri réferénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan Latihan/Kasus/Pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator upama aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 1.

E. Latihan/Kasus/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Tétélakeun kalawan singget hakékat sumber diajar!
2. Jentrékeun kalawan daria, kréatif, jeung tanggung jawab, opat katagori sumber diajar nu digunakeun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda!
3. Jelaskeun sacara singget pentingna média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda pikeun ngabantu siswa dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda!
4. Jentrékeun sababarah média pangajaran anu bisa digunakeun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda!
5. Jieun conto Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda anu maké média pangajaran flashcards kalawan kréatif!

F. Tingkesan

Diajar Ngajar minangka hiji prosés tina hiji sitem, anu teu bisa dipisahkeun tina komponen-komponen séjénna. Salaha sahiji éta komponen téh, nyaéta sumber diajar. Kecap sumber hartina nyaéta hiji sistem atawa bagéan tina materi anu ngahaja dijieun atawa disiapkeun kalawan tujuan pikeun méré kesempétan siswa diajar (Oemar Hamalik, 1994). Sedengkeun diajar dina hakékatna nyaéta prosés robahna tingkah laku sangkan leuwih sampurna saluyu jeung tujuan nu geus ditangtukeun atawa dirumuskeun saméméhna (nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989).

Pedaran ngeunaan harti sumber diajar di luhur, nétélakeun rupa-rupa pamadegan para ahli atikan. Ayana béda pamadengan dibalukerkeun

wawasan jeung orientasi para ahli nu béda, tapi nu paling penting yén para ahli geus ngajelaskeun harti sumber diajar. Tina sababaraha pamadengan di luhur, bisa dicokot kecindekan yén sumber diajar téh nyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina prosés pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hayang dihontal.

Sumber diajar miboga fungsi:

- 1) Ningkatkeun produktivitas pangajaran ku cara: (a) ngagancangan prosés diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu leuwih hadé jeung (b) ngurangan beban guru dina nepikeun informasi, sangkan leuwih réangpuk jeung mekarkeun kamampuh siswa.
- 2) Méré sababaraha alternative pangajarannu sifatna leuwih pribadi, ku cara: (a) ngurangankontrol guru nukaku jeung tradisional; jeung (b) méré kesempétankeur siswa pikeun mekerkeun saluyu jeung kemampuhna.
- 3) Méré tatapakannu leuwih ilmiah kana pangajaranku cara: (a) ngararancang program pangajarannu leuwih sistematis; jeung (b) mekarkeun bahan pangajaran nu didadasaranku panalungtikan.
- 4) Leuwih nguatan pangajaran, ngaliwatan: (a) ningkatkeun kamampuh nepikeun informasi jeung bahan kalawan leuwih kongkrit.
- 5) Ngondisikeun diajar dina waktuna, nyaéta: (a) ngurangan nu ngabédakeun antara pangajaran nu sifatna verbal jeung abstrak kalawanréalitas tur sifatna kongkrit; (b) méré pangawéruhnu sifatna langsung.
- 6) Ngondisikeunnepikeun pangajaran nu leuwih lega, ku jalan informasi nu mampuhngaliwatan wates geografis.

Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompeténsi basa. Réa pisan média nu bisa digunakeun dina prosés pangajaran, tapi guru kudu parigel dina milih média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda.

Sababaraha média pangajaran anu bisa digunakeun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda, nyaéta:

1. white board papan tulis bodas miboga bagean anu bodas nyeplas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus;
2. poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jentré.;
3. flascards, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa slmbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék akurkeun kalawan jujur hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar 2. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar 1, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 2

NGAMANGPAATKEUN TIK DINA PANGAJARAN BASA JEUNG SASTRA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kagiatan Diajar 2 ngawéngku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun hakékat Téknologi Informasi jeung Komputer kalawan bener, daria, jeung percaya diri.
2. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung Téknologi Informasi jeung Komputer kalawan gawé babarengan tur silihargaan.
3. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto ngagunakeun Téknologi Informasi jeung Komputer dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda kalawan gawé babarengan tur silihargaan.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator Kahontalna Kompetensi Kagiatan Diajar 2, ngawéngku ieu di andap.

1. Ngajelaskeun hakékat Téknologi Informasi jeung Komputer.
2. Ngawincik aspek-aspek anu raket patalina jeung Téknologi Informasi jeung Komputer.
3. Nyieun conto larapna Téknologi Informasi jeung Komputer dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda.

C. Pedaran Materi

Ieu di handap dipedar perkara ngamangpaatkeun TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda di SMP. Baca, tengétan, jeung ulik pedaranana kalawan daria, taliti, tur percaya diri. Sangkan leuwih onjoy dina ngawasa bahan, diskusikeun jeung babaturan kalawan silihargaan dina ngasongkeun pamanggih.

1. Konsep Dasar Téknologi Informasi jeung Komunikasi

Téknologi Informasi jeung Komunikasi (TIK) geus jadi kabutuhan nu penting dina ngalaksanakeun pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Taun 2003 ngeunaan Sistim Pendidikan Nasional, Bab I Katangtuan Umum Pasal 1 Nomor 15 nyebutkeunyén pendidikan jarak jauh nyaéta pendidikan nu peserta didiknamisah ti pendidik, sarta pangajaranana ngagunakeun rupa-rupa sumber diajar ngagunakeun téknologi komunikasi, informasi, jeung médiaséjénna. Sedengkeun dina Pasal 35 ayat 1 nyebutkeun yén ngagunakeun téknologi informasi jeung komunikasi diperlukeun pikeun ngarojong prosés pangajaran.

Kamekaran abad ka 21 ngagambarkeun trend kahirupan aya dina téknologi jeung lingkungan média-driven, ditandaan ku akses nu ngalayah informasi, paroMateri nu gancang dina perangkat téknologi, jeung kamampuh pikeun ngayakeun kalaborasi sarta maksa individu méré kontribusi dina skala anu can pernah kajadian samemehna. Warga produktif katut pagawé kudu mampuhh nembongkeun kaparigelan mikir kritis tur fungsional, saperti beunta kana informasi, beunta kana média, jeung beunta ICT (*Information and communication Tecnology*).

Era komputer katut alat-alat téknologi geus mangaruhan kana kahirupan sapopoe. Nu ngagunakeun aplikasi komputer kiwari kapanggih di toko-toko, lembaga pendidikan, widang kasehatan, jeung sabaraha tempat séjénna anu geus lumrah ngagunakeun aplikasi komputer dina kahirupan sapopoé.

2. Ngamangpaatkeun TIK dina Pangajaran

Pembelajaran mangrupa hiji sistem nu dijerona ngawéngku tujuan, matéri, startégi, jeung évaluasi. Ku sabab mangrupa hiji sistem, opat komponén kasebut téh silipakait tur silipangaruhan. Éta opat komponén téh kudu jadi panitén guru dina prakna milih pamarekan jeung métodeu-métodeu naon nu baris digunakeun dina kagiatan pembelajaran di kelas.

Modél-modél pembelajaran biasana disusun jeung dimekarkeun dumasar kana sawatara prinsip atawa tiori. Nurutkeun Joyce jeung Weil (1996), para ahli nyusun modél pembelajaran dumasar kana prinsip-prinsip atikan, tiori-tiori-tiori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem, jeung tiori-tiori lianna. Dumasar kana éta hal, biasana modél-modél pembelajaran dikelompokkeun kana opat wengkuhan: modél interaksi sosial, modél pemrosésan informasi, modél pribadi (*personal*), jeung modél modifikasi paripolah (*behavioral*).

Nangtukeun modél naon nu baris digunakeun dina prakna pembelajaran téh kudu dibarengan ku tinimbangan-tinimbangan nu tangtu. Sawatara hal nu perlu dijadikeun tinimbangan di antarana:

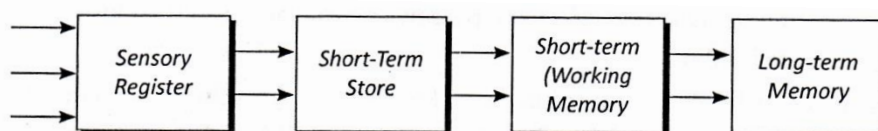
1. Patali jeung tujuan
 - a) Tujuan pembelajaran téh patali jeung kompetensi akademik, kapribadian, sosial, atawa vokasional?
 - b) Kumaha kompléksitas tujuan nu hayang dihontal?
 - c) Dina ngahontal éta tujuan téh merelukeun kaparigelan akadeik atawa henteu?
2. Patali jeung bahan atawa matéri
 - a) Materi téh mangrupa fakta, konsép, prinsip (hukum), atawa tiori nu tangtu?
 - b) Pikeun ngulik éta matéri téh merelukeun prasarat atawa henteu?
 - c) Naha aya bahan atawa sumber-sumber nu rélevan pikeun ngulik éta matéri?
3. Patali jeung siswa
 - a) Kumaha tingkat kamekaran (*kematangan*) siswa?
 - b) Kumaha minat, bakat, jeung kondisi siswa?
 - c) Kumaha gaya diajar siswa?
4. Patali jeung hal-hal nu sifatna nontéknis
 - a) Cukup hiji modél atawa perelu sababaraa modél?
 - b) Modél nu ku urang ditetepkeun téh mangrupa hiji-hijina modél nu bisa digunakeun?
 - c) Modél nu dipilih téh miboga ajén éféktivitas jeung éfisiénsi?

Téknologi informasi jeung komputer geus mekar luyu jeung pasipatan globalisasi. Éta kamekaran nyababkeun interaksi (patalimarga) jeung prosés nepikeun informasi bisa lumangsaung kalawan gancang. Leupas

tina pasualan pangaruh négatif nu bisa gelar, kamekaran téknologi informasi jeung komputer tangtu miboga pangaruh positif nu bisa dimangpaatkeun dina prosés pembelajaran (jeung atikan sacara jembar).

Ngamangpaatkeun komputer dina widang atikan, hususna dina pembelajaran di kelas, saéstuna mangrupa bagian tina sajarah téknologi pembelajaran. Téknologi pembelajaran téh mangrupa hojah para ahli dina widang-widang nu pakait, dina raraga ngawujudkeun idé-idé praktis narapkeun prinsip didaktis nu luyu jeung kamekaran tiori-tiori diajar. Éta hal milu mangaruhan ogé dina prakna mekarkeun pembelajaran dumasar komputer.

Pembelajaran dumasar komputer dipangaruhan pisan ku tiori diajar kognitif modél pemrosésan informasi (*information processing models*) nu mimiti mekar jero taun 60-an tepi ka taun 70-an. Éta modél némbongkeun konséptualisasi tina sistem mémori manusa nu mirip jeung sistem méori komputer, sakumaha bagan ieu di handap.



Bagan 2.1 Modél Pemrosésan Informasi

Modél pembelajaran dumasar komputer téh bisa ngawéngku modél *drill*(latihan; ulangan), modél tutorial, modél simulasi, jeung modél *instuctional games* (kaulinan).

1) Modél Latihan

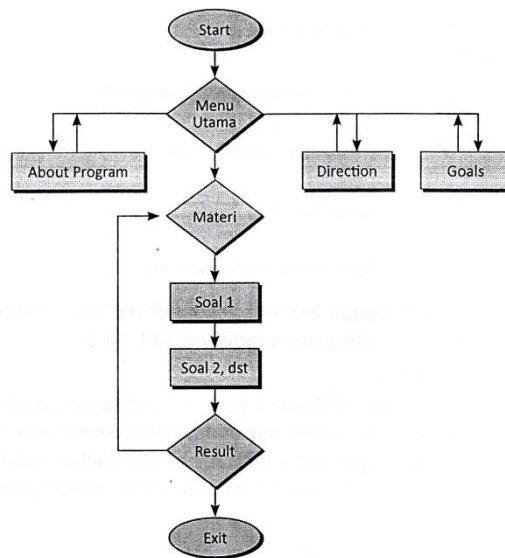
Modél latihan mangrupa modél pembelajaran nu dilaksanakeun ku jalan ngalatih siswa perkara bahan atawa matéri pangajaran nu geus ditepikeun. Ngaliwatan ieu modél, baris ditekenkeun kabiasaan nu tangtu dina wangun latihan nu tuluy-tumuluy. Salian ti pikeun

ngawangun kabiasaan, ngaliwatan ieu modél siswa dilatih sangkan bisa leuwih gancang, tetep, jeung sampurna dina ngalakukeun hiji hal. Modél latihan dina pembelajaran dumasar komputer enas-enasna mah mangrupa salasihiji modél pembelajaran nu miboga tujuan méré pangalaman diajar nu nyata ngaliwatan tiruan-tiruan wangun pangalaman nu deukeut jeung suasana sabenerna.

Wangun modél latihan biasana mangrupa *software* komputer winangun program nu eusina bahan pangajaran nu ditepikeun ngaliwatan latihan-latihan (soal). Ngaliwatan éta latihan, pembeajaran dilaksanakeun sacara *mastery learning*, nepi ka guru bisa ngalatih siswa sacara tuluy-tumuluy sangkan bisa ngahontal wates katuntasan diajarna. Program biasana lumaku kalawan léngkah-léngkah:

- (a) matéri ditepikeun ngaliwatan soal-soal latihan kalawan disusun jadi sawatara tahap;
- (b) siswa ngajawab soal-soal dumasar tahapanana;
- (c) program ngarékam hasil gawé siswa, ngaévaluasi, terus méré umpan balik;
- (d) saupama jawaban siswa geus bener atawa tepi kanawates tahapanana, program nampilkeun materi saterusna.

Prosésna bisa digambarkeun sakumaha bagan ieu di handap.



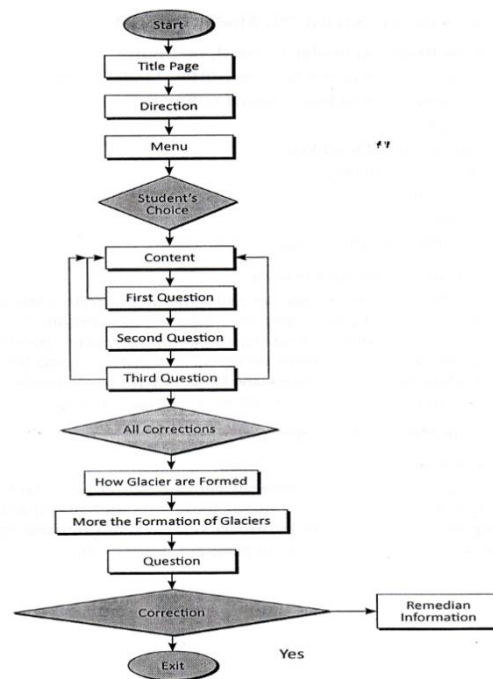
Gambar 2.1 *Flowchart* Modél Latihan

2) Modél Tutorial

Modél tutorial enas-enasna mah teu béda jeung program bimbingan, nu tujuanana méré bantuan ka siswa sangkan nyangking hasil diajar sacara optimal. Komputer salaku tutor oriéntasina kana ngawangun paripolah siswa ngaliwatan program dina komputer. Sacara basajan, pola operasi program atawa *software* modél tutorial ngawéngku:

- komputer nampilkeun matéri nu baris dicangking ku siswa;
- siswa ngaréspon ku cara ngajawab soal-soal latihan nu diampilkeun;
- réspon siswa diévalasi ku komputer kalawan oriéntasi pikeun ngahontal materi saterusna;
- saupama ketuntasan tacan kahontal, program diulang tapi bisa ogé langsung kana tahapan saterusna;

Prosésna bisa digambarkeun sakumaha bagan ieu di handap.

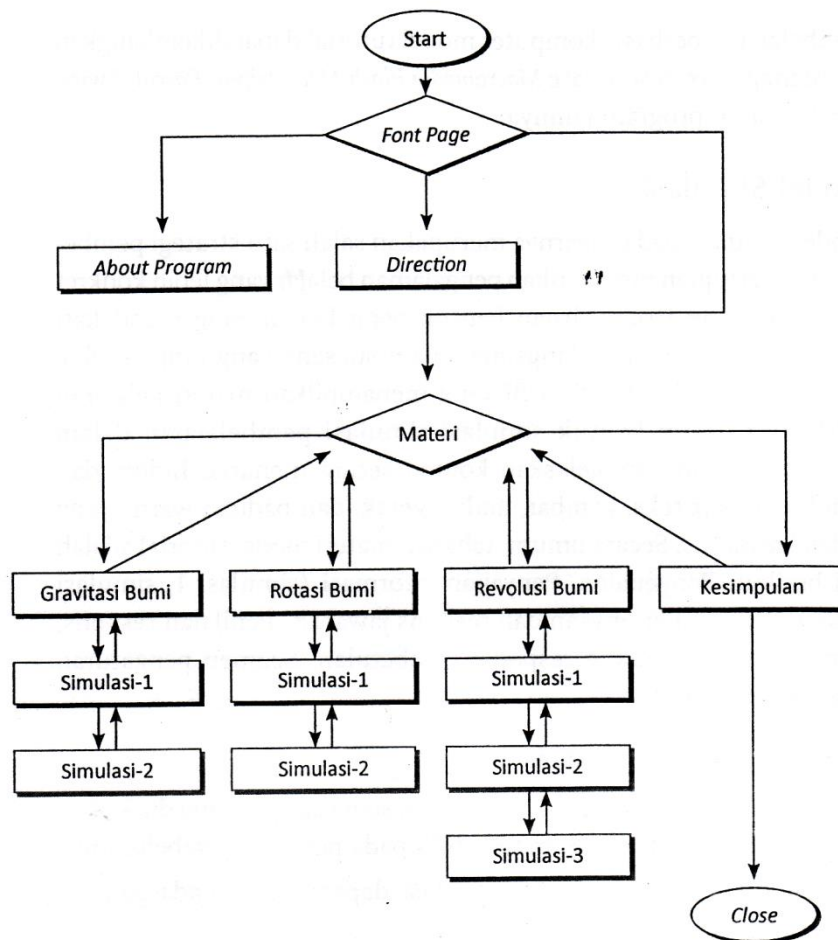


Gambar 2.2 *Flowchart* Model Tutorial

3) Model Simulasi

Teu jauh béda jeung modél tutorial, modél simulasi enas-enasna mangrupa stratégi méré pangalaman diajar ngaliwatan tiruan-tiruan wangun pangalaman nu deukeut jeung situasi alam nyata kalawan dina suasana nu tanpa résiko. Sacara umum, tahapan materi modél simulasi dina program komputer ngawéngku: bubuka, ébréhan matéri (informasi), simulasi (1,2, jeung saterusna), latihan soal jeung réspon jawaban siswa, évaluasi réspon siswa, *feedback*, koréksi, jeung panutup.

Prosésna bisa digambarkeun sakumaha bagan ieu di handap.



Gambar 2.3 Flowchart Model Simulasi

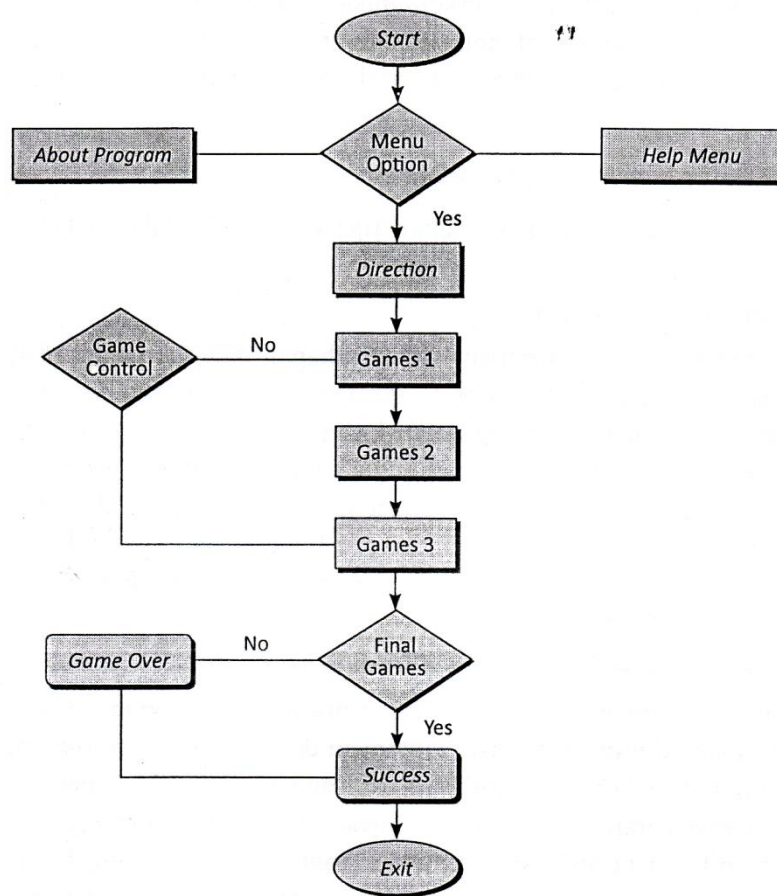
4) Model Kaulinan

Model kaulinan mangrupa model pembelajaran dumasar komputer nu fasilitas diajarna mangrupa program atawa *software* kaulinan (*games*). Kaulinan dina komputer teu salawasna kudu niron-niron kahirupan nyata, tapi dipiharep bisa nyadiakeun tantangan nu pikaresepeun jeung ngahudang karep siswa.

Sacara umum, program kaulinan komputer kudu miboga:

- (a) Tujuan
Tujuan pembelajaran nu hayang dicangking, biasana (dina kaulinan komputer) idéntik jeung skor nu dipiharep.
- (b) Aturan
Katetepan perkara naon hal nu meunang jeung teu meunang dilakukeun ku siswa (pamaén). Unggal aturan bisa barobah sapanjang napak dina tujuan ngungkulan kahéngkérangan nunyampak atawa ngajadikeun kaulinan leuwih narik ati.
- (c) Kompetisi
Biasana ngawujud dina tarékah ngéléhkeun lawan (siswa lianna), ngalawan diri sorangan (hontalan skor), kasempetan atawa hontalan waktu.
- (d) Tangtangan
Nyadiakeun sawatara tangtangan, nu tujuanana bisa jadi hukuman tapi sakaligus jadi hiburan.
- (e) Hayalan
Kaulinan biasana gumantung kana mekarkeun imajinasi sangkan motivasi pamaén (siswa) bisa kahudang.
- (f) Kaamanan
Kaulinan dicipta kalawan kudu napak dina jalan nu aman, misalna teu matak ngabalukarkeun naon hal nu nyampak dina kaulinan komputer (misalna perang) teu dibawa kana kahirupan nyata.
- (g) Hiburan
Salian ti pikeun ngahontal tujuan pembelajaran patali jeung hontalan matéri, kaulinan komputer diwangun dumasar kana tujuan pikeun hiburan nu bisa ngahudang motivasi siswa.

Prosésna bisa digambarkeun sakumaha bagan ieu di handap.



Gambar 2.4 *Flowchart* Model Kaulinan

3. Komputer

a. Sistem Komputer jeung perangkatna

1) Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras nyaéta perangkat anu ngarojong prosés komputisasi nu katempo tur bisa dicabak ku manusa.



Gambar 2.5 Sistem Komputer jeung Perangkatna

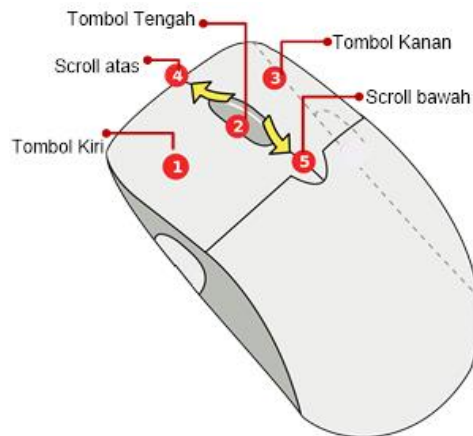
Perangkat keras nu aya dina komputer ngawéngku:

- a. *Keyboard* nyaéta alat input nu ngonvensikeun huruf, angka, jeung karakter séjén jadi sinyal digital nu bisa dibaca ku *processor*.



Gambar 2.6 Keyboard PC

- b. *Mouse* nyaéta alat input nu digunakeun pikeung ngamanipulasi objék nu kaciri dina layar komputer



Gambar 2.7 Mouse

Dina Laptop mah, *mouse* teh geus ngahiji ngagunakeun bentuk séjén. Alat input nu dimaksud kiwari ngagunakeun téknologi touchpad mangrupa aréal husus nu mampuh ngadeteksi gerakan ramo nu diantelkeun, saterusna diproyeksikeun kana layar monitor dina wangun kursor. *Touchpad* biasana aya dina bagean handap *keyboard laptop*.



Gambar 2.8 Touchpad dina Laptop

- c. *Optical Disk* (CD/DVD/BD) nyaéta média paragi nyimpen *disk* (piringan/cakram) sarta butuh *perangkat* husus pikeun ngaksesna nu disebut CD/DVD/BD drive



Gambar 2.9 CD, DVD, BD-Rom

- d. *Monitorna* nyaéta salah sahiji perangkat pikeun nampilkeun informasi nu dihasilkeun tina prosés input. Aya sababaraha jenis monitor nu populer digunakeun. Saperti monitor tabung jeung LCD/LED



Gambar 2.10 Monitor Tabung



Gambar 2.11 LCD/LED

- e. *Printer* minangka perangkat output nu ngahasilkeun dokumen hasil citakan



Gambar 2.12 Printer Dotmatrix dan Printer Deskjet

- f. *Modem* (modulator demodulator) nyaéta perangkat nu digunakeun pikeun nyambungkeung (koneksi) kana internét



Gambar 2.13 Modem USB dan Modem External

- g. *Wifi* (*wirelessfidelity*) nyaéta perangkat pikeun koneksi jaringan nirkabel nu ngagunakeun gelombang radio kalawan frekuensi 2m4Mhz.



Gambar 2.14 Router pikeun Konéksi Wifi

- h. *Port* mangrupa celah/panto/liang dina sistem komputer nu digunakeun pikeun jalur transfer data. Sababaraha port nu remen digunakeun nyaéta:



Gambar 2.15 Port

- 1) *VGA (Video Graphic Adapter)*
Ieu port digunakeun pikeun ngahasilkeun tampilan dina monitor, LC/LED TV atawa LCD Proyektor.
 - 2) *HDMI (High Definition Multimedia Interface)*
Ieu port miboga fungsi meh sarua jeung port VGA, ngan HDMI mah miboga kualitas leuwih alus tur kapasitas sora ogé leuwih ngoncrang.
 - 3) *USB (Universal Serial Bus)*
Ieu port minangka port nu miboga fungsi pikeun jalur transfer data rupa-rupa perangkat, saperti flasdisk, printer, modem, scanner, ponsel, jeung kamera digital.
 - 4) *Soundcard*
Ieu port fungsina pikeun nyambungkeun antara PC/Laptop jeung speaker aktif nu bisa ngahasilkeun sora anu leuwih tarik.
- b. *Perangkat Lunak (Software)*
Perangkat lunak remen disebut set program atawa instruksi nu digunakeun pikeun perangkat keras, ngeunaan prose nu baris dilaksanakeun dina

komunikasi. Perangkat lunak umumnya dibuat dalam bentuk CD atau DVD, bisa juga diunduh dari internet. Perangkat lunak harus diinstal ke komputer agar dapat digunakan.

Perangkat lunak dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Operating System* (Sistem Operasi) dan *Application* (Aplikasi)

- a. Sistem Operasi yaitu perangkat lunak yang mengatur dan mengarahkan perangkat keras serta mengontrol penggunaan komputer oleh pengguna. Jenis-jenis sistem operasi diantaranya yaitu Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Android
- b. Aplikasi yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk keperluan tertentu. Jenis-jenis program aplikasi diantaranya yaitu aplikasi perkantoran (*office application*), multimedia application, internet application dan graphics.

c. *Nu Maké (Brainware)*

Sistem komputer tidak bisa dipisahkan dari user (nu maké) karena manusia yang mengoperasikan komputer untuk menjalankan tugas atau yang memerlukan informasi. Orang yang menggunakan komputer disebut nu maké komputer. Nu maké komputer terbagi menjadi 3 tingkatan, yaitu:

- a. Analis yaitu manusia yang menganalisis komputer dengan cara mencari masalah-masalah, kebutuhan sistem yang akan digunakan, dan mengidentifikasi cara pemakaiannya untuk merancang sistem yang akan dibuat.
- b. Programmer yaitu manusia yang menulis kode program untuk membuat aplikasi.
- c. Operator yaitu manusia yang mengoperasikan komputer dan aplikasi

4. Internét Minangka Média Diajar Basa jeung Sastra Sunda

a. Hakékat Internét

Internét singkétan ti *interconnection* jeung *networking*, nyaéta jaringan informasi global. “*the largest global network of komputer, that enebles people throughout the world to connect with each other*”. Internét minangka jaringan global nu nyambungkeun jeung rebuan malah jutaan jaringan komputer (locl/wide aréa network) ajaran jeung medan komputer pribadi (stand alone), nu méré kamungkinan unggal komputer koneksi jeung internét bisa ngayakeun komunikasi antara nu hiji jeung nu séjén. (Brace, 1997).

Sidharta (1966) ngadefinisikeun internét kacida lega hartina. Internét nyaéta forum global utama jeung perpustakaan global utama, lantaran unggal anu makéna bisa partisipasi diunggal waktu. Nu jadi margalantaranana, internét mangrupikeun perpustakaan global, ku kituna nu makéna bisa ngamangpaatkeun pikeun média pangajaran

Tina sababaraha pamadegan, bisa dicindekeun yén internét hiji jaringan informasi sababaraha komputer nu nyambung tur komunikasi antara nu hiji jeung nu séjénna, sarta digunakeun salaku sumber jeung média rupa-rupa pangawéréh.

b. Sajarah Singget Gelarna Internét

Internét dimimitian tina diciptakeunana téknologi jaringan komputer ku Departemen Pertahanan Amerika Serikat ngaliwatan proyek ARPA (*Advance Research Projects Agency*) sekitar taun 1960-an, waktu harita internét lain keur jaringan public, tapi pikeun hiji sistim komunikasi data ngagunakeun komputer pikeun ngarojong sistim informasi kaamanan nasional Amerika Serikat, anu disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Ari nu dimaksud jaringan komputer nyaéta sababaraha komputer nyambung antara nu hiji jeung nu séjénna, ngagunakeun kabel di hiji lokasi. Upamana di ruangan kantor. Jaringan komputer téh miboga fungsi

sangkan nu ngagunakeun éta komputer bisa silih tukeuran informasi tur data jeung nu ngagunakeun komputer séjénna dina jaringan nu nyambung.

Tahun 1989, Timothy Berners-Lee nyiptakeun *Word Wide Web*, nyaéta hiji program nu méré kamungkinan sora, gambar, film, music ditampilkeun dina internét. Ku kituna internét jadi leuwih alus tampilanana tur réa variasina. Baheula mah internét téh ngan bisa digunakeun ku kalangan jeung komponen nu husus wungkul. Kiwari mah sakabeh jalma nu araya di imah ogé bisa nyambung tur ngagunakeun internét maké modem atawa jaringan telepon. Sajabaa ti éta, internét ogéréa digunakeun ku widang usaha, lembaga pendidikan, lembaga pamarentah, lembaga militer di sakuliah dunya pikeun méré informasi ka masarakat.

Di Indonesia perkembangan internét dimimitian taun 1992 nepi ka taun 1994, nyaéta dimimitian ku téknologi radio paket 1200bps, ITB mekarkeun internét ti taun 1995-an ngaliwatan sambungan *leased line* 14.4Kbps ka RISTI Telkom minangka bagean tina IPTEKNET akses Internét tetep dibikeun haratis ka sakumna kolega séjénna. September 1996 minangka taun penting keur ITB, lantaran ITB mimiti ngagunakeun jaringan panalungtikan *Asia Internét Interconnection Initiatives* (AI3) ngagunakeun *bandwidth* 1.5Mbps ka Jepang nu terus ditambah Materi ku sambungan TelkomNet & IIX gedéna 2Mbps.

c. Fungsi Internét

Numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internét nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoe (Kitao, 1998), nyaéta fungsi pikeun alat komunikasi, pikeun alat ngaakses informasi, fungsi atikan jeung pangajaran, sarta fungsi tamMateri (suplemen), fungsi panglengkep (komplemen), jeung fungsi cadangan/*pengganti* (substitusi).

1. Fungsi pikeun alat komunikasi

Dina dunya atikan kacida diperlukeunana komunikasi nu hadé antara guru, siswa, orang tua, jeung instansi-instansi nu raket patalina jeung atikan. Komunikasi dina internét bisa dilaksanakeun ngaliwatan email jeung aplikasi internét séjénna nu ngagampangkeun dina prosés pangajaran.

2. Fungsi pikeun alat ngaakses informasi

Internét bisa dijadikeun lahan pangajaran elektronik. Ku sabab kitu, Materi pangajaran elektronik bisa didesain tur diasupkeun kana jaringan sangkan bisa diakses ngaliwatan internét. Dina dunya pangajaran, siswa bisa ngaakses rupa-rupa mata pelajaran nu ditugaskeun ku guru. Guru ogé bisa nyangking rupa-rupa pangawéruh patali jeung Materi pangajaran ku cara ngaakses aplikasi internét nu aya.

3. Fungsi pendidikan jeung pangajaran

Dina internét nyampak rupa-rupa informasi pendidikan jeung pangajaran. Ku kituna, internét bisa ogé dijadikeun perpustakaan dina wangun jaringan komputer. Internét dina pendidikan jeung pangajaran kacida diperlukeunana pikeun ngahontal tujuan pendidikan jeung pangajaran.

4. Fungsi tambahan (Suplemen)

Dina pangajaran, internét ogé bisa dijadikeun fungsi tambahan pikeun média pangajaran. Siswa bisa ngamangpaatkeun internét ku cara néangan materi pangajaran tambahansajabaa tina buku.

5. Fungsi panglengkep (Komplemen)

Dina pangajaran, internét ogé digunakeun pikeun ngalengkepan materi pangajaran siswa di kelas.

6. Fungsi pengganti (Substitusi)

Fungsi pengganti maksudna yén dina pangajaran bisa ngaganti model pangajaran konvensional ku pangajaran internét ku cara ngagunakeun média internét

Internét minangka sumber diajar nu kudu dimangpaatkeun ku sakumna guru, lantaran dina internét aya jutaan malah milyaran informasi nu nyampak sarta bisa diupload unggal detik.

1. Internét Sumber Diajar

Aya sababaraha trik nu kudu dipigawé ku guru dina ngagunakeun internét. Kahiji nyaéta *browsing*, néangan informasi saluyu jeung mata pelajaran. Dina *browsing* bisa néangan gambar, materi, skema, média nu bisa digunakeun sangkan kahirupan bangsa cerdas. Lebah dieu, guru henteu sakadar ngagugulung buku nu dijadikeun padoman, lantaran biasana buku geus katinggaleun informasi ku internét nu sarwa anyar.

2. Internét Leuwih Murah

Biaya nu dikaluarkeun pikeun internét leuwih murah, upamana baé ngayakeun browsing salila 3 jam di warnét, biaya nu dikaluarkeun antara 10 rebuan, tapi lamun urang Néangan buku nu kualitasna sarua jeung nu aya dina internét, pasti biaya nu kudu dikaluarkeun bakal leuwih mahal.

Siswa ogé kudu sina ngabaju muka internét. Guru kudu bisa nungtun siswa pikeun ngagunakeun internét minangka sarana mekarkeun diri. TIK lain sakadar milik guru TIK, tapi kudu dipiboga ku sakumna guru. Ngaliwatan téknologi kabeh bisa leuwih gampang. Kendala biasana waktu ngamimitian baé, saterusna mangga nyanggakeun, pasti dedeuieun.

3. Teknik Ngagunakeun

Dina ngagunakeun internét, urang bisa ngalaksanakeun kalawan basajan, upamana pancén nu ku urang diparentahkeun bisa dikumpulkeun ngaliwatan email atawa urang ngirimkeun email pancén ka siswa. Ku kituna, siswa kudu nyieun email. Urang ogé

bisa méré tugas ngaliwatan blog atawa website. Siswa nu rék migawépancén kudu muka blog nu dimaksud.

Lebah dieu urang geus maksa siswa pikeun ngagunakeun internét sacara positif, saupama ieu hal teu dilaksanakeun antukna ngagunakeun internéttéh ngan sakadar lalambey biwir wungkul.

Internét ogé bisa digunakeun pikeun pangajaran langsung di kelas ngaliwatan média pangajaran LCD Proyektor. Siswa baris nyangking hal-hal anyar sarta bakat panasaran pikeun mukaan internét sorangan di imah atawa di warnet ngeunaan materi nu diajarkeun.

Bisa ogé ngamangpaatkeun *offline*, saupama komputer di sakola henteu nyambung jeung jaringan internét, atawa lantaran teu aya *hotspot* di sakola. *Download* materi sarta gunakeun pikeun Materi ngajar di kelas.

Conto nyata ngagunakeun ICT, nyaéta prosés diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagéan tina hiji prosés diajar di sakola, internét dipiharep mampuhh méré pangrojong pikeun lumangsungna prosés komunikasi interaktif antara guru jeung siswa. Kondisi nu kudu dirojong ku internét patali jeung strategi pangajaran nu baris dimekarkeun, nyaéta minangka kagiatan komunikasi nu dilaksanakeun pikeun ngajak siswa migawé tugas-tugas jeung mantuan siswa dina ngangking pangawéruh anu dibutuhkeun dina raraga migawé tugas-tugas téa. (Boettcher, 1999).

Ngagunakeun internét kiwari masih aya dina tingkat paguron luhur, étaogé teu acan kabeh. Sedengkeun pikeun tingkat SMP ngamangpaatkeun internét masih saeutik sarta ngan di kota-kota nu geus aya jaringan atawa koneksi internét. Di sisi séjén, dunya atikan nyanghareupan rereged yén metode pangajaran

konvensional nu dipaké kiwari geus teu nyumponan pangabutuh dunyaatikan

d. Sababaraha Aplikasi Internét

Aya sababaraha aplikasi internét nu bisa ngarojong pendidikan, diantarana

a. Email

Email (surat elektronik) nyaéta hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Surat elektronik biasana mangrupa teks, tapi bisa ogé ngasupkeun image grafik jeung sora (*voice mail*) kana email.

Kegiatan nu bisa dilaksanakeun ku siswa ngaliwatan email nyaéta ngayakeun kongsi ngalaksanakeun hiji proyek jeung siswa séjénna di sakola nu béda, ngobrol jeung siswa séjénna nu béda budaya katut kasang tukang nagara ngeunaan rupa-rupa isu panganyarna, ngabiasakeun ngagunakeun basa Inggris ku cara komunikasi tulisan jeung siswa mancanagara, jeung nyangking Materi jeung teknik dina ngarengsekeun hiji pangajaran “*online*”. Guru ogé miboga hak, bisa narima tur mariksa hasil tugas pangajaran ngaliwatan email.

Kegiatan-Kegiatan saperti kitu téh, gedé pisan faedahna keur siswa, lantaran siswa bakal leuwih seukeut rasana kana isu nu lumangsung di sakuliah dunya. Ngaliwatan aplikasi komputer ogé miboga kasempétan ngalaksanakeun Kegiatan organisasi sarta ngaronjatkeun kamahéran mikir, kamahéran ngagunakeun basa atawa kamahéran ngayakeun komunikasi.

b. Laman Web (World Wide Web)

Rangkayan sadunya WWW nyaéta sabagean tina internét sarta minangka hiji koleksi umum dokumen nu dipikawanoh salaku buruan web (halaman web). Buruan web minangka komponen internét nu leuwih pikatajieun sarta paling dipikaresep ku saha

baé anu ngaakses internét. Para pangatik bisa meunang teks gembleng artikel rarancang pangajaran jeung Materipangajaranséjénna, ngaliwatan Laman (<http://k12.cnjdr.org.90/web.Intro.html>) contona dina medar cara-cara World Wide Web hususna dina ngareformasikeun kurikulum. Crumlish (1996) nyebutkeun yén WWW dina atikan digunakeun minangka tutor, puseur kamekaran (sebaran) jeung penerbitan, lahan ngobrol (forum), jeung tuturus/pemandu (*search engine*).

c. *Internét Relay Chat*

Internét Relay Chat biasana digunakeun ku kelompok husus pikeun ngobrol tertutup kalawan ngagunakeun lahan nu bisa dikonci. Kiwari mah ieu lahan téh bisa ogédipaké komunikasi ngagunakeun audio jeung visual maké sababaraha alat bantu tambahan. Komunikasi saperti kitu, remen ogé disebut telesidang (*video conferencing*). IRC nyadiakeun rupa-rupa tajuk perbualan jeung nu marake di sakuliah dunya ngobrol ngeunaan rupa-rupa tajuk babarengan saharita.

d. *Telnet*

Telnet nyaéta ngagunakeun komputer nu gampil pikeun nu lokasina aya di benua séjén, lir ibarat ngagunakeun komputer nu sarua sarta aya di tempat tur bangunan nu sarua.

e. *Kumpulan warta jeung diskusi*

Internét nyadiakeun lahan-lahan ngobrol dina rupa-rupa subjék. Kumpulan warta jeung diskusi nyaéta aplikasi tur lajuning lakuna ka nu ngagunakeun email. Komuniti-komuniti nu diwangun ngaliwatan elektronik miboga kahayang nu sarua méré kasempétan para ahli pikeun marengan diskusi berkongsi. Méré pamadegan jeung ngabantu para anggota nu teu kahalangan ku wates geografi.

f. *Mindahkeun File (FTP)*

Kamekaran internét, file dina wangun teks, grafik, audio atawa video kacida gampilna dipindahkeun ti hiji komputer ka komputer séjénna ngagunakeun “File Transfer Protokol (FTP)”. Sakabeh Materi pangajaran nu aya dina hiji server (institusi pendidikan) bisa dipindahkeun kana komputer urang di imah atawa di sakola kalawan teu robah saeutik-eutik acan. Kiwari rupa-rupa naskah bisa didownload kalawan gratis atawa mayar. Sabada didownload bisa ogé diupload deui kana hiji server pikeun dimangpaatkeun ku nu séjén, utamana para pangatik jeung siswa di sakuliah dunya.

g. *Telekonferens*

Telekonferens nyaéta sistim nepikeun elektronik nu ngalibetkeun komunikasi dua arah antara dua atawa leuwih puseur telekonferens sacara langsung. Telekonferens ogé cocog pikeun ngalaksanakeun pendidikan jarak jauh, lantaran saluyu jeung tujuan ngayakeun seminar, kuliah, dakwah, tutorial, talkshow, debat, sidang, nepikeun pedaran, jeung bimbingan konseling. Ngagunakeun telekonferens bakal ngarengsekeun rupa-rupa masalah pangajaran di kalangan siswa jeung guru-guru. Sok sanajan kitu, ngalaksanakeun telekonferens téh merlukeun rarancang jeung latihan nu rapih, beh dituna latihan tur uji coba perlu dilaksanakeun samemeh ngagunakeun telekonferensi.

Dumasar kajian telekonferens téh saluyu jeung aplikasi sistim pendidikan hiji nagara nu keur ngawangun saperti di Finlandia jeung Singapura. Sedengkeun di Indonesia telekonferens remen diayakeun pikeun silih tukeuran pangawéruh saperti *Total Quality Management* nu dilaksanakeun ku *Asian Productivity Organization (APO)* di Jakarta, Bangkok, Tokyo,

India, Philipina, Kuala Lumpur jeung Singapura dina waktu nu bareng.

h. Instant messaging

Instant messaging leuwih dipikawanoh ku sebutan internét text messaging, nyaéta hiji rohang internét nu gunana pikeun nepikeun pesen singket sarta langsung ka nu séjén.

Aplikasi dina pangajaran nyaéta digunakeun ku guru pikeun nepikeun tugas-tugas pangajaran nu singket ka para siswa. Sajabaa ti éta, guru jeung siswa bisa ngayakeun komunikasi langsung ngagunakeun instant messaging.

i. Newsgroups

Newsgroups kasohor ogé ku konsep internét discussion group, nyaéta hiji kelompok diskusi nu ngagunakeun sistim jaringan komputer (internét), unggal anggota nuliskeun pesan/gagasan-gagasanana malah mandar direspon atawa dibere tanggapan ku anggota séjénna nu mikaresep kana topik bahasan nu sarua.

LEMBAR KERJA KOMPETÉNSI PÉDAGOGIK
NGAMANGPAATKEUN TIK DINA PANGAJARAN
BASA JEUNG SASTRA SUNDA

Pituduh:

1. Pék titénan matéri Ngamangpaatkeun TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda kalawan daria!
2. Diskusikeun dina kelompok pikeun ngajawab pertanyaan ngeunaan Ngamangpaatkeun TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda!
3. Tuliskeun jawaban hasil diskusi dina kolom ieu di handap!

Pék jawab kalawan taliti tur rancagé!

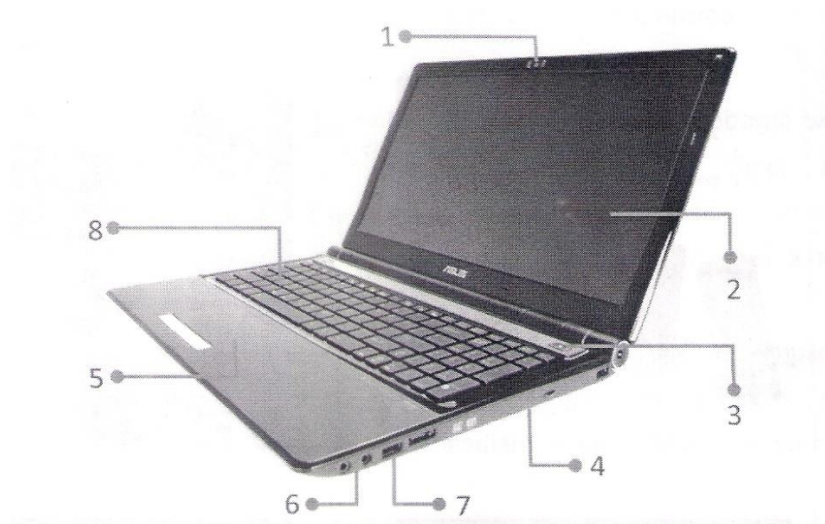
1. Sebutkeun ngaranna sarta jentrekeun fungsina tina gambar komponen komputer ieu di handap!



Ngaran Komponen	Fungsina
1	
2	
3	

Ngaran Komponen	Fungsina
4	
5	
6	

2. Perhatikeun gambar Laptop ieu di handap, sarta eusian tabélna!



Ngaran Komponen	Fungsi	Dina Laptop Saderek komponen nu dimaksud teh aya di lebah mana? (kenca, katuhu, hareup, tukang)
1		
2		
3		
4		

Ngaran Komponen	Fungsi	Dina Laptop Saderek komponen nu dimaksud teh aya di lebah mana? (kenca, katuhu, hareup, tukang)
5		
6		
7		
8		

D. Kegiatan Pangajaran

Paripolah atawa kagiatan pangajaran nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator kalawan daria tur taliti.
2. Maca, nengétan, jeung ngulik pedaran bahan ngeunaan TIK dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda di SMP kalawan daria, taliti, tur percaya diri.
3. Babarengan jeung babaturan ngalaksanakeun diskusi kelompok pikeun migawé Latihan/Kasus/Pancén, kalawan silihargaan upama aya pamanggih anu béda.
4. Maca tingkesan matéri kalawan daria, taliti, tur percaya diri.
5. Néangan tur maca sacara mandiri réferénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan Latihan/Kasus/Pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator upama aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 2.

E. Latihan/Kasus/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jelaskeun dasar hukum ngagunakeun téknologi informatika jeung komunikasi dina pangajaran!
2. Jelaskeun sacara singget wangenan internét!
3. Jentrékeun sajarah singet internét di Indonesia!
4. Jelaskeun sacara singget aplikasi email dina pangajaran!
5. Jelaskeun mangpaat internét pikeun guru!

F. Tingkesan

Ngamangpaatkeun internét pikeun média pangajaran mangrupa hal nu penting. Pentingna internét dina pangajaran, lantaran bisa ngamangpaatkeun aplikasi internét nu bisa ngagampilkeun prosés pangajaran. Sajabaa ti éta internét pikeun pangajaran bisa ngabantu ngawangun prosés pangajaran nu leuwih pikaresepeun.

Internét pikeun média pangajaran miboga mangpaat nu hadé keur guru jeung siswa. Mangpaat internét keur siswa, diantarana: 1) Ngagampilkeun komunikasi jeung sakumna jalma pikeun silih tukeur gagasan sarta diskusi dina hiji website; 2) Jadi sarana nu bisa méré jawaban tina sakabeh pertanyaan para siswa nu can kapanggih jawabanana; 3) Ngabogaan babaturan ti nagara-nagara séjén nu bisa ngabantuan dina kahirupan sosial sarta bisa jadi tempat pikeun silih tukeuran pangalaman dina cara diajar jeung kahirupan séjénna; 4) Nambah wawasan nu patali jeung rupa-rupa pangawéruh di sakuliah dunya

Internét lain ngan sakadar méré mangpaat keur siswa tapi ogé keur para guru. Mangpaat internét keur para guru, diantarana: 1) Jadi sumber pikeun ngajembaran Materi pangajaran; 2) Silih tukeur informasi jeung papada guru séjén di sakuliah dunya anu boga pangalaman leuwih; 3) Nambah wawasan pangajaran saluyu jeung kamekaran jaman; 4) Nuturkeun téknologi katut sagala kamekaran jaman nu lumangsung; 5) Jadi tempat pangajaran sangkan bisa ngajawab sakabeh pertanyaan nu ditanyakeun ku siswana.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék akurkeun kalawan jujur hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar 3. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar 2, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KOMPETENSI PROFESIONAL:

ADEGAN KALIMAH JEUNG CARITA PANTUN



KAGIATAN DIAJAR 3

FRASA JEUNG KALIMAH BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar 3 ngawéngku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampu mikwanoh frasa jeung kalimah basa jeung sastra Sunda kalawan bener, daria, jeung percaya diri.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampu ngajelaskeun tipe frasa jeung kalimah kalawan taliti, daria, jeung percaya diri..
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampu ngawincik katagori frasa jeung kalimah kalawan gawé babarengan tur silihargaan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu nyieun conto larapna frasa jeung kalimah dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda kalawan gawé babarengan tur silihargaan.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalna kompetensi Kegiatan Diajar 3, ngawéngku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun hakékat frasa jeung kalimah.
2. Ngaidentifikasi frasa jeung kalimah disawang tina tipe atawa sasaranana.
3. Ngawincik warna frasa jeung kalimah basa jeung sastra Sunda.
4. Nyieun conto larapna frasa jeung kalimah dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda.

C. Pedaran Materi

Ieu di handap dipedar perkara frasa jeung kalimah basa Sunda. Baca, tengétan, jeung ulik pedaranana kalawan daria, taliti, tur percaya diri. Sangkan leuwih onjoy dina ngawasa bahan, diskusikeun jeung babaturan kalawan silihargaan dina ngasongkeun pamanggih.

1. Frasa

1. Miwanoh Frasa

Frasa nyaéta wangun katatabasaan anu jadi pangdeudeul kalimah, henteu prédikatif, diwangun ku sakurang-kurangna dua kecap turta nyicingeun salahsahiji fungsi J(jejer), C(caritaan), O(Objék), Pang(lengkep) atawa Kat(erangan) dina klausa. Henteu prédikatif hartina henteu mibanda jejer jeung caritaan. Contona:

Lanceuk kuring rék indit ka Surabaya Minggu hareup.

J C Kat Kat

Wangun *lanceuk kuring, rék indit, ka Surabaya, jeung Minggu hareup* mangrupa frasa lantaran masing-masing diwangun ku dua kecap tur nyicingan hiji fungsi dina klausa.

2. Tipe Frasa

Disawang tina tipena atawa sasaran distribusi jeung unsur-unsur pangwangunna, frasa aya dua rupa: (1) frasa éndosentris, (2) frasa eksosentris.

1) Frasa Éndosentris

Frasa éndosentrisnyaéta frasa anu mibanda unsur puseur (UP) sarta dina distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung salahsahiji atawa sakabeh unsurna.

Nilik kana adegan unsurna, frasa éndosentris ngawéngku:

(1) *Frasa Atributif (Modifikatif)*nyaéta frasa anu puseurna ngan hiji, atawa dina distribusina ngan mibanda fungsi nu sarua jeung salahsahiji unsurna. Unsur nu sarua jeung distribusi frasana disebut Unsur Puseur (UP), ari unsurséjénna disebut Unsur Panambah (Atribut). Sasaruana distribusina bisa dititinan di handap ieu.

- Bapa *mah* nuju ka Surabaya
- Bapa -- nuju ka Surabaya

Frasa *bapa mah* dina kalimah “Bapa mah nuju ka Surabaya” sarua distribusina jeung unsurbapa.

- (2) *Frasa Apositif* yaéta frasa anu sarua puseurna tur bisa siligenti, sarta unsur nu kadua sakaligus nerangkeun unsur nu kahiji.

Contona:

- *Aisya*, adi kuring, keur ka sakola
- Aisya* - keur ka sakola
- *Adi kuring*, keur ka sakola

Frasa *Aisya, adi kuring* sarua unsurna tur bisa siligenti, sarta unsur *adikuring*sakaligusnerangkeununsur *Aisya*.

- (3) *Frasa Koordinatif* nyaéta frasa anu satata unsurna sarta *biasana* sok diseselan kecap panyambung *jeung, atawa, jst.*

Contona:

- *Bibi atawa Emang* nu angkat ka lembur téh?
- *Sapi. munding, jeung embe* kaasup ingon-ingon.
- *boh nini boh aki* sarua teu panujueunana.

2) Frasa Eksosentris

Frasa eksosentris nyaéta frasa anu teu mibanda unsur puseur, ku kituna, dina, distribusina henteu mibanda fungsi nu sarua jeung sakabeh unsurna.

Nilik kana adegan unsurna, frasa eksosentris ngawéngku:

- (1) *Frasa Diréktif*nyaéta frasa anu diwangun ku pananda atawa *director* dituturkeun ku tinanda (*sumbu, aksis*).

Pananda téh umumna mangrupa kecap pangantét, ari aksisna mangrupa kecap atawa frasa barang. Contona:

- a) *di imah mah* urang bisa istirahat.
- b) kalayan asmana pun *lanceuk* sim kuring ngahaturkeun nuhun.
- c) keur *kuringbaé* buku anu kamari téh?

(2) *Frasa Relatif nyaéta frasa anu diwangun ku kecap gaganti panyambung (a)nu minangka relater dituturkeun ku kecap atawa frasa lian salaku aksisna. Ieu frasa téh ari tipena eksosentris, tapi kategorina frasa barang. Contona:*

- a) *Nu Manéhna mana kitu?*
- b) *Nu digarawe téh urang Ciamis.*
- c) *Nu jarangkung mah urang Ustrali.*

3. Warna (Kategori) Frasa

Disawang tina sasaruana distribusina jeung warna kecap, frasa basa jeung sastra Sunda aya sababaraha rupa.

(1) Frasa Barang (*Nominal*)

Frasa barang nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap barang (nomina). Contona:

- Komar meuli *motor anyar*.

Komar meuli *motor*

Frasa motor anyar sarua distribusina jeung nomina motor.

(2) Frasa Pagawéan (*Verbal*)

Frasa pagawéannyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap pagawaeaan (verba). Contona:

- Kuring *rékindit* ka sakola.

Kuring – *indit* ka sakola

Frasa *rék indit* sarua distribusina jeung verba *indit*.

(3) Frasa Sipat (*Ajektiva*)

Frasa sipat nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap sipat (ajektiva). Contona:

- Buruan imahna *lega pisan*.

Buruan imahna *lega*.

Frasa *lega pisan* sarua distribusina jeung ajektiva *lega*.

(4) Frasa Bilangan (*Numeral*)

Frasa bilangan nyaéta frasa anu distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung kecap bilangan (*numeral*). Contona:

- Buku kuring mah *ngan dua*.

Buku kuring mah - *dua*.

Frasa *ngan dua* sarua distribusina jeung numeral *dua*.

(5) Frasa Pangantét (*Preposisional*)

Frasa pangantétnyaéta frasa anu diwangun ku kecap pangantét (*preposisi*) minangka pananda, dituturkeun ku kecap atawa frasa lian minangka aksisna. Contona:

- Pun biang mah nuju angkat *ka pasar*.

- *Ti kamariogé* can datang manéhna téh.

- Manéhna kakara turun *tina beus*.

2. Kalimah

a. Miwanoh Kalimah

Kalimah nyaéta wangun katatabasaan miwujud kecap atawa runtuyan kecap nu puguh adeganana pikeun ngebrehkeun pikiran kalawan gembleng, diwatesanan ku randegan panjang nu binarung jeung wirahma ahir turun atawa naék.

Binarungna randegan panjang jeung wirahma ahir turun atawa naék disebutna lentong (*intonasi*). Jadi, ciri utama kalimah téhnyaéta unsur lentong (*intonasi*) nu sok digambarkeun ku tanda baca dina tulisan.

b. Fungsi, Kategori, jeung Harti Unsur Kalimah

Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Fungsi gramatikal mangrupa pancén anu

kacangking ku hiji unsur kalimah dina leunjeuran hiji adegan atawa konstruksi kalimah, anu biasa disebut subjék (jejer), prédikat (caritaan), Objék (udagan), komplemen (pangjejer), jeung adverbial (katerangan). Ieu unsur téh disebut unsur fungsional atawa fungtor sarta ayana ngan dina kalimah-kalimah anu winangun klausa atawa kalimah mayor.

Kategori gramatikal mangrupa warna kecap, frasa, jeung klausa saperti nomina (*nominal*, barang), verba (*verbal*, pagawéan), adjektiva (*adjectival*, sipat, kaayaan), jeung numeralia (*numeral*, bilangan). Ieu unsur téh disebut unsur kategorial. Harti gramatikal mangrupa harti unsur-unsur kalimah anu medal ku lantaran patepungna unsur nu hiji jeung nu séjénna dina leunjeuran adegan kalimah. Ieu unsur téh disebut unsur harti atawa unsur semantik. Contona kalimah ieu di handap.

- Manéhna ngala rambutan

Kalimah diwangun ku tilu unsur, nurutkeun unsur fungsionalna, diwangun ku subjék (jejer) + prédikat (caritaan) + Objék (udagan); nurutkeun unsur kategorialna, diwangun ku nomina (kecap barang) + verba (kecap pagawéan) + nomina (kecap barang); nurutkeun unsur semantisna, diwangun ku agen (panglaku) + aksi (pagawéan) + pasien (pangrandap)

Dina adegan kalimah ieu tilu unsur téh silihlingkepan: unsur fungsional mangrupa wadah, eusina unsur kategorial jeung unsur semantik. Ku lantaran kitu, dina deksripsi struktur kalimah éta tilu unsur téh bisa diintegrasikeun jadi ruas-ruas leunjeuran kalimah. Kalimah Manéhna ngala rambutan. Upamana bisa dideskripsikeun adeganana saperti kieu: S:N/Pang + P:V/pag + O:N/Pangr.

Ngeunaan unsur fungsional kalimah saperti subjék, prédikat, objék, komplemen, jeung katerangan, di handap ieu dipedar ciri-cirina, wangunna, warnana, hartina, jeung kagiatan sintaksisna.

(1) Subjék (jejer)

Subjék atawa jejer nyaéta unsur kalimah (klausa) anu nuduhkeun naon-naon anu dicaritakeun ku panyatur.

Contonna :

(1) Hujan poyan ngaleutikan.

Dina kalimah di luhur, panyatur nyaritakeun *hujan poyan*. Ieu frasa téh (*hujan poyan*) disebut subjék.

Subjék atawa jejer téh biasana mangrupa kecap atawa frasa barang (nomina atawa nominal) jeung klausa nominal, tapi mindeng ogé mangrupa kecap atawa frasa séjénna anu dianggap barang atawa dibarangeun (nominalisasi). Sakapeung jejer téh sok ditandaan ku klitik – *na*, atawa ku kecap panuduh *ieu*, *téa*, *mah*, atawa *ogé*. Tempat subjék umumna dina awal klausa atawa hareupeun prédikat. Contona:

(2) *Barudak* keur arulin.

(3) *Leumpangna* kendor pisan.

(4) *Maca téh* henteu babari.

Subjék atawa jejer ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana, nuduhkeun panglaku, alat, parabot, sabab, pangrandap, hasil, tempat, panarima, nu ngalaman, nu kagolongkeun, jeung nu kajumlahkeun.

Contona:

(5) *Para siswa* keur dialajar.

(6) *Treuk butut* ngakutan runtah.

(7) *Banjir* ngaruksak pasawahan.

(8) *Si Damin* dicabok ku Mang Kurdi.

(9) *Éta masjid téh* diadegkeun ku Haji Komar.

(10) *Kebonna* dipelakan ganas.

(11) *Kuring* dibéré buku ku Kang Jalal.

(12) *Manéhna téh* panas tiris.

(13) *Bapana mah* guru SD.

(14) *Incuna téh* opat welas.

(2) Prédikat (Caritaan)

Prédikat atawa caritaan nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu nuduhkeun naon-naon anu ditetelakeun ku panyatur ngeunaan subjék atawa jejer. Upamana, dina kalimah ieu.

(15) Hujan poyan ngaleutikan.

Dina kalimah panyatur nyaritakeun *hujan poyan* anu mangrupa subjék atawa jejer. Ngeunaan *hujan poyantéa* panyatur nétélakeun yén *hujan poyantéhngaleutikan*. Ieu kecap téh, nyaéta *ngaleutikan*, disebut prédikat atawa caritaan.

Prédikat atawa caritaan téh bisa mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*), kaayaan (*adjektiva* atawa *adjectival*), bilangan (*numeralia* atawa *numeral*), barang atawa nu dianggap barang (nomina atawa nominal), jeung frasa pangantét (*préposisional*). Tempat prédikat biasana tukangeun subjék. Sakapeun prédikattéh miheulaan subjék, nyaéta dina kalimah *inverse*. Contona:

(16) Barudak sakola *keur maraen* bal.

(17) Palataran *lalening*.

(18) Anakna *lima*.

(19) *Di sawah* Mang Karta téh.

(20) Bapa kuring téh *guru SMU*.

Prédikat atawa caritaan téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana nyaéta nuduhkeun pagawéan, kaayaan, kahadiran, panggolong, jumlah, jeung miboga.

Contona :

(21) Barudak mah *laleumpang*.

(22) Hawana *tiispisan*.

(23) Dulurna mah *aya* di Jakarta.

(24) Si Odi téh *supir taksi*.

(25) Sarung cap gajah *sapuluh kodi*.

(26) Bibina mah *bogaeun* toko busana.

(3) Objék (Udagan)

Objék atawa udagan nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*) transitif sarta bisa dirobah jadi subjék atawa jejer kalimah pasif. Objék biasana mangrupa kecap atawa frasa barang (*nomina* atawa *nominal*). Contona frasa *eusi lomarina* dina kalimah

(27) Kuring mérésan *eusi lomarina*.

Éta frasa téh (*eusi lomarina*) ngalengkepan caritaan anu mangrupa verba transitif (*mérésan*) sarta bisa dirobah jadi subjék atawa jejer dina kalimah pasifna:

(28) *Eusi lomarina* dibérésan ku kuring.

Objék atawa udagan téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana nyaéta nuduhkeun pangrandap, panarima, tempat, alat atawa pakakas, jeung hasil. Contona:

(29) Kuring ngaluarkeun *notes*.

(30) Dudu mangmeulikeun sapatu *keur alona*.

(31) Patani melakan *kebonna* ku kalapa sawit.

(32) Pulisi mabukkeun *pepentung* kana sirah demonstran.

(33) Jang Suha keur nyieun *kamar kontrakan*.

(4) Panglengkep (Komplemén)

Komplemen atawa panglengkep nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*), semitransitif, bitransitif, jeung kecap atawa frasa kaayaan (*adjektiva* atawa *adjectival*). Lamun kalimahna bisa dipasifkeun, panglengkep téh henteu robah jadi subjék atawa jejer (teu bisa dijadikeun subjék atawa jejer). Komplemén bisa mangrupa nomina, verba, adjektiva, atawa numeralia, boh winangun kecap boh winangun frasa.

Contona:

(34) Manéhna boga *kongkorong titinggal indungna*.

(35) Salim mangnyieunkeun *langlayangan* keur anakna.

(36) Kuring rumasa *salah*.

Dina kalimah (233) frasa *kongkorong titinggal indungna* ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa verba bitransitif; ari dina kalimah

(235) adjektiva *salah* ngalengkepan prédikat anu mangrupa adjektiva.

Komplemen atawa panglengkep téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana, nyaéta nuduhkeun pangrandap, panglaku, alat atawa parabot. Contona:

(37) Akang téh keur diajar *basa Inggris*.

(38) Tadi téh budakna digegel *anjing édan*.

(39) Si Inem mah ditiung *anduk*.

(5) Katerangan

Katerangan téh bagian kalimah atawa klausa anu ngajentrékeun prédikat, anu méré informasi tamMateri ngeunaan naon-naon anu dituduhkeun ku prédikat, saperti ngeunaan waktuna, tempatna, carana, tujuanana, jeung sapapadana.

Katerangan téh mangrupa unsur kalimah atawa klausa anu ngajentrékeun konstruksi gramatik (wangun katatabasaan) subjék-prédikat, subjék-prédikat-Objék/komplemen. Ku lantaran kitu, tempatna dina kalimah atawa klausa kacida bébasna: bisa di hareup, di tengah, atawa di tukang. Ditilik tina hartina atawa maksudna, katerangan téh dibédakeun jadi sababaraha rupa, nyaéta katerangan tempat, waktu, cara, tujuan, pangbarung, alat atawa parabot, jumlah atawa frékuensi, babandingan, sabab, iwal, aspek, jeung modalitas. Contona:

(40) Budak téh sakola di *Yogyakarta*.

(41) *Ayeuna* Bapa rék ka Jakarta.

(42) Yudi *gura-giru* indit ka sakola.

(43) Kuring meuli buku *keur perpustakaan sakola*.

(44) Nani lulumpatan di buruan *jeung batur ulinna*.

(45) Getih téh disusutan *ku bajuna*.

(46) Sasmita téh disuntik ku dokter Éka *saminggu sakali*.

(47) Si Uca runyah-rényoh *kawas monyét*.

(48) Tihang téh geus raropoh *ku rinyuh*.

(49) *Iwal kuring* saréréa teu meunang asup ka dinya.

(51) *Pasti* silaing bakal dikoroyok.

c. Unsur Maneuh jeung Unsur Obah

Nurutkeun tempatna dina leunjeuran kalimah, unsur-unsur kalimah téh aya anu angger tempatna, aya ogé anu bisa pindah-pindah tempat. Unsur anu angger tempatna disebut unsur maneuh. Ieu unsur téh henteu bisa dipindahkeun tempatna kalawan henteu ngabalukarkeun ruksakna struktur kalimah. Unsur anu bisa pindah-pindah tempat disebut unsur obah. Ieu unsur téh tempatna bisa dipindahkeun kalawan henteu ngaruksak kagramatikalan kalimahna. Contona:

(52) Jang Syarif dagang parabot di Cicadas.

(53) Di Cicadas Jang Syarif dagang parabot.

(54) *Jang Syarif parabot dagang di Cicadas.

Kalimah (52) diwangun ku unsur fungsional subjék (*Jang Syarif*) + prédikat (*dagang*) + komplemen (*parabot*) + adverbial (*di Cicadas*) mangrupa unsur obah. Ieu hal bisa katangen dina kalimah-kalimah (53) jeung (54).

d. Kasaluyuan Unsur Kalimah

Enggoning ngawangun kalimah anu gramatikal, anu bisa ditarima ku panyatur, unsur-unsur kalimah téh kudu ngandung kasaluyuan boh hartina boh wangunna. Kasaluyuan harti patali jeung kabiasaan, kaweruh, atawa budaya anu aya di lingkungan panyatur; ari kasaluyuan wangun patali jeung kaedah katatabasaan. Contona, kalimah-kalimah ieu di handap.

(55) *Daging ngakan ucing.

(56) *Kuring sieuneun kadupak.

Conto kalimah di luhur mangrupa kalimah-kalimah anu henteu lumrah di lingkungan panyatur basa jeung sastra Sunda lantaran antara sawatara unsurna henteu aya kasaluyuan. Dina kalimah (55) henteu aya kasaluyuan antara unsur *daging* anu ngandung ciri paeh (henteu nyawaan) jeung unsur *ngakan* anu mérédih ayana ciri hirup (nyawaan). Dina kalimah (56) unsur *kuring* anu ngandung ciri jalma kahiji henteu luyu jeung unsur sieuneun anu mérédih ayana ciri jalma katilu.

e. Wangun Kalimah

Wangun kalimah nyaéta rupa-rupa kalimah disawang tina unsur pangwangunna. Wangun kalimah bisa diwincik dumasar kana tilu rupa.

1) Kalimah dumasar kana aya euweuhna klausa pangwangunna

(1) Kalimah Klausa

Kalimah klausa nyaéta kalimah anu ngandung klausa, boh lengkep boh teu lengkep, ngawéngku kalimah salancar jeung kalimah ngantét.

Contona:

- Madroji keur maca buku
- Basa Madroji keur maca buku, kuring datang

(2) Kalimah Tanklausa

Kalimah tanklausa nyaéta kalimah anu teu ngandung klausa. Contona:

- Wilujeng enjing!
- Aduh!

2) Kalimah dumasar kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna

(1) Kalimah Sampurna (Mayor)

Kalimah sampurna nyaéta kalimah anu diwangun ku klausa bébas tur lengkep.

Kalimah sampurna aya dua rupa:

Kalimah Susun Baku (Normal) nyaéta kalimah sampurna anu jejerna miheulaan Caritaan (j-C). Contona:

- Imas téh gering ripuh.

Kalimah Susun Balik (Inversi) nyaéta kalimah anu Jejer na satukangeun Caritaan (C-J). Contona:

- Gering ripuh Imas téh.

(2) Kalimah Teu Sampurna (Minor)

Kalimah teu sampurna nyaéta kalimah anu diwangun ku kecap frasa, atawa klausa kauger tur teu lengkep. Contona:

- Ahmad.

- Indit!

- Iraha?

3) Kalimah dumasar kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna

Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa:

a. Kalimah Salancar (Tunggal)

b. Kalimah Ngantét (Rangkepan)

Kalimah Salancar (Tunggal)

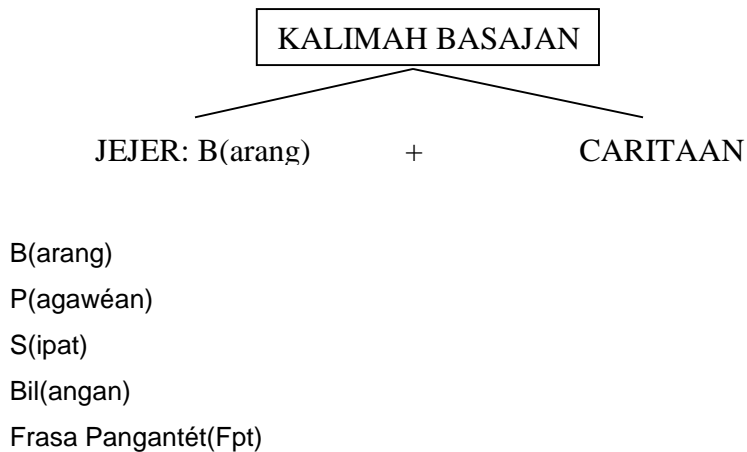
Kalimah salancar nyaéta kalimah anu diwangun ku hiji klausa bébas; diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan, boh dibarengan Objék, Panglengkep, jeung Katerangan boh henteu.

Nilik kana struktur internalna, kalimah salancar aya dua rupa: kalimah basajan jeung kalimah jembar.

Kalimah Salancar Basajan

Kalimah basajan nyaéta kalimah anu diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan, boh dibarengan Objék jeung Panglengkep boh henteu.

Kalimah basajan Sunda mibanda *pola dasar* nu tangtu. Nilik kana warna unsur caritaanana, kalimah basajan bisa diwincik kieu.



Kalimah Basajan Barang (Pola J:B + C:B)

Kalimah anu Jejer jeung Caritaanana diwangun ku kecap atawa frasa barang. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Digolongkeun-Panggolong*. Contona:

- Manéhna / guru.
- Manéhna téh / guru anak kuring.

Kalimah Basajan Pagawéan (Pola J:B + C:P)

Kalimah anu Jejerna kecap atawa frasa barang, ari Caritaanana kecap atawa frasa Pagawéan boh dituturkeun ku Objék boh henteu. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Palaku-Kalakuan*.

Nilik kana tatali Jejer-Caritaan, kalimah basajanpagawéan aya opat rupa.

Kalimah Pagawéan aktif (Pola J:B + C:Pa)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan aktif. Contona:

- Barudak gelut.
- Manéhna téh keur maca.

Kalimah Pagawéan Pasif (Pola J:B + C:Pp)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan pasif. Contona:

- Herman dipacok oray welang.
- Manéhna dipangmeulikeun buku ku lanceukna.

Kalimah Pagawéan Repleksif (Pola J:B + C:Pr)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan répléksif (médiál).

- Si Dasim keur siduru.
- Silaing mah nyangsara kénéh.

Kalimah Pagawéan Résiprokatif (Pola J:B + C:Pre)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan résiprokatif. Contona:

- Badru jeung Hasan silihteunggeul.
- Dedi jeung Usep patarik-tarik lumpat.

Nilik kana jumlah panggodeng atawa argumenna, kalimah basajan pagawéan aya opat rupa.

Kalimah Pagawéan Intransitif (Pola J:B + C:Pin)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu teu mibutuh Objék (intransitif). Contona:

- Barudak keur arulin.
- Barudak téh keur silihkenyang.

Kalimah Pagawaén Ékatransitif (Pola J:B+C:Pet + O:B)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh hiji Objék (ékatransitif). Contona:

- Mang Karta keur ngala jambu.
- Édi ngajual motor véspana.

Kalimah Pagawaen Dwitransitif (Pola J:B+C:Pd+O:B+Pa:x)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh Objék

Kalimah Pagawéan Sémitransitif (Pola J:B+C:Ps+Pang:x)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh panglengkep (semitransitif). Contona:

- Mang Jumadi dagang béas.
- Anakna katarajang kasakit panas.

Kalimah Basajan aya tilu rupa:

- Kalimah Basajan Sipat (Pola J:B + C:S)

Kalimah anu jejerna kecap atawa frasa barang, ari Caritaanana kecap atawa frasa sipat. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Diterangkeun-Panerang*. Contona:

- Nyi Icoh téh / jangkung lenjang.
- Buukna / Jocong.

- Kalimah Basajan Bilangan (Pola J:B + C:Bil)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa bilangan. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Dijumlahkeun-Pangjumlah*.

- Daharna / ngan dua kali.
- Sapatuna téh / dalapan rampasan.

- Kalimah Basajan Pangantét (Pola J:B + C:Fpt)

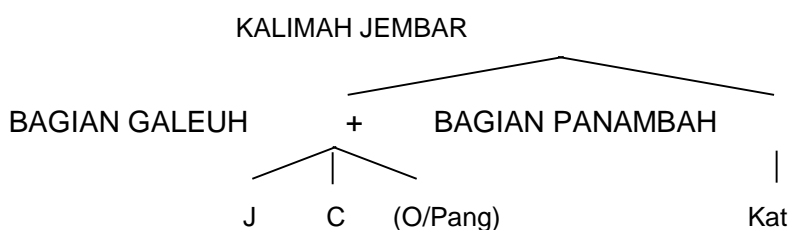
Kalimah basajan anu jejerna kecap atawa frasa barang, ari caritaanana frasa pangantét. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Dituduhkeun-Panuduh*. Contona:

- Punbiang mah / ka pasar.
- Diajarna téh / di perpustakaan.

Kalimah Salancar Jembar

Kalimah salancar jembar nyaéta kalimah salancar anu diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan minangka galeuh kalimah, ditambah Katerangan minangka panambahna, boh dibarengan Objék jeung Panglengkep boh henteu.

Kalimah salancar jembar bisa digambarkeun kieu:



Fungsi katerangan dina kalimah salancar jembar henteu ngawangun klausa tapi mangrupa frasa atawa kecap. Nilik kana harti nu dikandungna, gatra katerangan bisa diwincik kieu.

Katerangan Waktu

Katerangan anu nuduhkeun waktu lumangsungna peristiwa.

- Manéhna téhrék datang *minggu hareup*.
- Alusna mah Manéhtéh ulah indit *ayeuna*.

Katerangan Tempat

Katerangan anu nuduhkeun tempat lumangsungna peristiwa.

- Punbapa téh badé angkat ka Amérika.
- Punanak mah kuliah di IKIP Bandung.

Katerangan Tujuan

Katerangan anu nuduhkeun tujuan hiji pagawéan.

- Kolot mah bébéakan *keur kapentingan anak téh*.
- Manéhna meuli buku *keur adina*.

Keterangan Cara

Keterangan nu nuduhkeun kumaha carana pagawéan lumangsung.

- Ayeuna hidep kudu indit *gagancangan*.
- Budak téh ngajawab *kalawan merenah*.

Keterangan Panyarta

Keterangan nu nuduhkeun peran sertana hiji jalma dina hiji peristiwa.

- Manéhna mah indit bareng *jeung kuring*.
- Paradosén ngarumuskeun éta konsep *jeung asistenna*.

Keterangan Alat

Keterangan anu nuduhkeun alat pikeun migawépagawéan.

- Kuring mah rék indit *kana beus baé*.
- Mang Karta neunggeul oray *ku tangkal sampeu*.

Keterangan Babandingan

Keterangan nu nuduhkeun babandingan antara dua hal, pagawéan, kaayaan, atawa peristiwa.

- Manéh mah nyarita téh *kawas kolot baé*.
- Cangkéngna lengkeh *kawas papanting*.

Keterangan Panyabab

Keterangan nu nuduhkeun sabab atawa alesan pikeun lumangsungna pagawéan.

- *Ku sabab hama wereng* parétéhmérékététét jadina.
- Manéhna bisa lulus *ku kapinteranana*.

Keterangan Pangiwal

Keterangan nu nuduhkeun peristiwa nu diiwalkeun.

- *Ngan Manéhna* da nu séjén mah geus malayar.
- Kabéh gé geus daratang *iwal Imas*.

Keterangan Pangjumlah

Keterangan nu nuduhkeun lobana barang atawa peristiwa.

- Ceu Imas Ngagaleuh dukuh *dua kilo*.
- Barudak téh dibéré duit *sarébu éwang*.

Keterangan Modalitas

Keterangan anu nuduhkeun sikep panyatur kana kaayaan kayaning : kapastian, kacangcaya, kahamham, kamungkinan, pangharepan, pangajak, panolak, jsté.

- *Moal boa* Manéhna téh jsté raeun.
- *Muga-muga baé* anjeun salamet.

Keterangan Aspek

Keterangan nu nuduhkeun prosés lumangsungna kajadian mimiti, enggeus, eukeur, arék, remen, tuluy-tumuluy, jsté.

- *Sakali deui* sim kuring nitipkeun pun anak.
- *Biasana mah* wayah kieu téh geus datang.

Kalimah Ngantét (Rangkepan)

Kalimah ngantétnyaéta kalimah anu diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa atawa dua kalimah salancar.

Wangun Kalimah Ngantét

Kalimah Ngantét Satata (Sadarajat)

Kalimah ngantét satata nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku dua klausa bébas (kalimah salancar) tanpa klausa kauger. Klausa nu hiji lain bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbabagianana satata (hubungan koordinatif).

Aya sawatara ciri kalimah ngantét satata kayaning:

Diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa bébas (kalimah salancar) anu masing-masing bisa mandiri.

- Kuring maca, tapi adi kuring nulis

Klausa nu dipiheulaan ku kecap panyambung satata saperti *jeung, tapi, atawa*; henteu bisa dirobah posisina.

Kuring maca, tapi adi kuring nulis.

Henteu bisa dirobah jadi:

* Tapi adi kuring nulis, kuring maca.

Panyalur kataforis (kecap sulur miheulaan kecap nu disuluranana) dina kalimah ngantét satata henteu dimeunangkeun.

Deditéh resepeun Cianjuran, tapi *Manéhna* mah embungeun meuli kasetna.

Henteu bisa dirobah jadi:

* *Manéhna* mah embungeun meuli kasetna, tapi Dedi téh resepeun Cianjuran.

Dina kalimah ngantét satata unggal klausana nuduhkeun maksud jeung tahap nu sarua.

Pasosore Ibu ngaput, ari Bapa maos Koran.

Kalimah Ngantét Sélér-sumélér

Kalimah ngantét sélér-sumélérnyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku hiji klausa bébas jeung hiji klausa kauger. Klausa nu hiji mangrupa bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbagianana teu satata (*hubungan subordinatif*).

Aya sawatara ciri kalimah ngantét sélér-sumélér kayaning:

Diwangun ku dua klausa nu teu satata, klausa lulugu jeung klausa sélér.

Sabot kuring maca, adi kuring ngagambar

↓

↓

Klausa sélérKlausa lulugu

Tatali antarklausana dikantétkeun ku kecap panyambung teu satata (najan teu salawasna) saperti: *sabot, basa, lamun, yén, jsté*.

Klausa sélér nu dimimitian ku kecap panyambung teu satata bisa pipindahan posisina, aya memeh klausa lulugu atawa sabada klausa lulugu.

Sabot kuring maca, adi kuring ngagambar,

Atawa

Adi kuring ngagambar sabot kuring maca.

Klausa sélér biasana nyicingan salahsahiji fungsi J, O Pang, atawa Kat tina klausa lulugu. (II. Pedaran klausa kauger).

Panyulur kataforis dimeunangkuen dina kalimah ngantétsélér-sumélér.

Najan *Manéhna* mah embungeun meuli kasetna, Dedi resepeun Cianjuran.

Klausa sélér mangrupa panambah kana klausa lulugu, kukituna bisa diganti ku kecap atawa frasa nu tangtu asal hartina sajalan.

Waktu hayam kongkorongok tilu kali, kuring miang. Subuh keneh pisan kuring miang.

Harti Kalimah Ngantét

Nilik kana hartina atawa tatali semantik antarklausana, kalimah ngantéttéh aya sababaraha rupa, di antarana nuduhkeun:

Tatali 'jumlah' (aditif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *jeung, tur, sarta, katurug-turug, jaba ... deuih, nya... nya...*

Naha anjeun maké popolotot ka kuring, *jeung deui* naon kauntunganana maké pipilueun kana urusan batur.

Tatali 'lalawanan' (kontrasitif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *tapi, ari, sedeng(keun), ngan, padahal.*

Kumisna baplang sotéh, *tapi* haténa mah leutik.

Tatali 'pamilih' (alternatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *atawa, atanapi, boh... boh..., boh... atawa...*

Dahar téhrék ayeuna atawa rék engké?

Boh Manéhna téh aya di dieu *boh* jauh ti dieu taya pangaruhna keur kuring mah.

Tatali ‘akibat’ (konsektif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *nepika*, *balukarna*, *antukna*, jsté.

Kentengna peupeus *nepi ka* cai asup ka jero imah.

Tatali ‘sabab’ (kausatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ari*, *sababna*, *duméh*, *jalaran*, *sabab*, *lantaran*, *margi*, jsté.

Kuring muru deui kamar *sabab* Si Ujang kadengé jejeritan.

Tatali ‘babandingan’ (komparatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asa*, *bangun*, *jiga*, *kawas*, *saperti*, jsté.

Manéhna hulang-huleng bangun keur nginget-nginget kajadian.

Tatali ‘cara’ (éksklusif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *bari*, *tanpa*, *kalawan*, *kalayan*.

Pa Wianta ngabalieur *bari* leungeunna nyabakan dada.

Manéhna nyarékan laklak dasar *kalawan* teu puguh alesanana.

Tatali ‘guna’ (éksesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *keur*, *kanggo*, *pikeun*, *geusan*.

Geusan ngajéntrékeun éta pasualan téh, urang perlu maca heula sababaraha buku bacaan.

Pa Mukti diangkat jadi mandor pabrik pikeun mingpin pagawé-pagawé lianna.

Tatali ‘iwal’ (ékseptif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *iwal*, *iwal ti*, *kajaba*, *kajabi*.

Abdi mah teu wantun nyekel-nyekel acan *kajabi* abdi dipercanten ku Aceuk pikeun ngurus murangkalih.

Tatali 'panuluy' (serial)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *tuluy, terus, teras, lajeng, geus kitu*, jsté.

Semah diaku sina diuk *terus* kuring ka dapur rék nyokot cai.

Tatali 'sarat' (kondisional)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asal, la(mun), sok mun, mun seug, wantuning, upama*, jsté.

Mun Manéh hayang lauk, ngala ku sorangan ka balong.

Tatali 'tujuan' (purposif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ambéh, ngarah, sangkan, supaya, malar, malahmandar*, jsté.

Sisi walungan kuring singkil heula *malar* calan teu kabaseuhan.

Tatali 'undak' (kualitatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *boro-boro, boroampar, boro aah*, jsté.

Boro-boro datang, Ani téh nyuratan ge henteu.

Tatali 'waktu' (temporal)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *basa, waktu, sameméh, sabot, sabada*, jsté.

Sabada solat Asar, kuring gesat-gesut dangdan.

Tatali 'tansarat' (konsesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *sanajan, sanaos, sangkilang, cacakan, parandéné kitu*.

Sanajan diburuhkeun sarébu ogé, kuring mah moal daék.

Tatali 'pangjéntré' (atributif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *(a)nu*.

Unggal wiridan kuring tara poho muji ka Gusti Nu Mahasuci *anu* geus nuduhkeun jalan hirup pikeun kuring.

Tatali 'panglengkep eusi' (komplementatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *yén*.

Kaburu inget mantén *yén* kuring téhrék indit keur saendeng-endengna.

D. Kegiatan Pangajaran

Paripolah atawa kagiatan pangajaran nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator kalawan daria tur taliti.
2. Maca, nengétan, jeung ngulik pedaran bahan ngeunaan Frasa jeung kalimah Basa Sunda kalawan daria, taliti, tur percaya diri.
3. Babarengan jeung babaturan ngalaksanakeun diskusi kelompok pikeun migawé Latihan/Kasus/Pancén, kalawan silihargaan upama aya pamanggih anu béda.
4. Maca tingkesan matéri kalawan daria, taliti, tur percaya diri.
5. Néangan tur maca sacara mandiri réferénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan Latihan/Kasus/Pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator upama aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 3.

E. Latihan/Kasus/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jelaskeun naon nu dimaksud frasa dina basa jeung sastra Sunda!
2. Disawang tina tipena atawa sasaran distribusi jeung unsur-unsur pangwangunna, frasa aya dua rupa. Jelaskeun sacara singget hiji-hijina frasa!
3. Jéntrékeun nu dimaksud frasa éksosentris!
4. Jelaskeun sacara singget disawang tina sasaran distribusina jeung warna kecap, frasa basa jeung sastra Sunda aya sababaraha rupa!
5. Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa Jelaskeun sacara singget kalimah disawang tina jumlah jeung warna klausa pangwangunna!

F. Tingkesan

Frasa nyaéta wangun katatabasaan anu jadi pangdeudeul kalimah, henteu prédikatif, diwangun ku sakurang-kurangna dua kecap turta nyicingeun salahsahiji fungsi J (jejer), C (caritaan), O (Objék), Pang(lengkep) atawa

Kat(erangan) dina klausa. Henteu prédikatif hartina henteu mibanda jejer jeung caritaan

Disawang tina tipena atawa sasaruana distribusi jeung unsur-unsur pangwangunna, frasa aya dua rupa: (1) frasa éndosentris, (2) frasa eksosentris.

Frasa éndosentris nyaéta frasa anu mibanda unsur puseur (UP) sarta dina distribusina mibanda fungsi nu sarua jeung salahsahiji atawa sakabeh unsurna.

Frasa eksosentris nyaéta frasa anu teu mibanda unsur puseur, ku kituna, dina, distribusina henteu mibanda fungsi nu sarua jeung sakabeh unsurna.

Disawang tina sasaruana distribusina jeung warna kecap, frasa basa jeung sastra Sunda aya sababaraha rupa. Frasa barang (nominal), frasa pagawéan, frasa sipat, frasa bilangan, frasa pangantét

Kalimah nyaéta wangun katatabasaan miwujud kecap atawa runtuyan kecap nu puguh adeganana pikeun ngebrehkeun pikiran kalawan gembleng, diwatesanan ku randegan panjang nu binarung jeung wirahma ahir turun atawa naék.

Binarungna randegan panjang jeung wirahma ahir turun atawa naék disebutna lentong (intonasi). Jadi, ciri utama kalimah téhnyaéta unsur lentong (intonasi) nu sok digambarkeun ku tanda baca dina tulisan.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék akurkeun kalawan jujur hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Kagiatan Diajar 7. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar 6, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 4

WANGUN JEUNG STRUKTUR CARITA PANTUN

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 4 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun wangun carita pantun kalawan bener, daria, jeung percaya diri.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh ngaidentifikasi struktur carita pantun kalawan taliti, écés, daria, jeung percaya diri.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspek-aspek wangun jeung struktur carita pantun kalawan gawé babarengan tur silihhargaan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna wangun jeung struktur carita pantun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda gawé babarengan tur silihhargaan.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator Kahontalna Kompetensi Kagiatan Diajar 4, ngawéngku hal-hal ieu di handap.

1. Ngajelaskeun wangun carita pantun.
2. Ngaidentifikasi struktur carita pantun
3. Ngawincik aspek-aspek wangun jeung struktur carita pantun.
4. Nyieun conto larapna wangun jeung struktur carita pantun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda.

C. Pedaran Materi

Ieu di handap dipedar perkara Wangun jeung Struktur Carita Pantun. Baca, tengétan, jeung ulik pedaranana kalawan daria, taliti, tur percaya diri. Sangkan leuwih onjoy dina ngawasa bahan, diskusikeun jeung babaturan kalawan silihhargaan dina ngasongkeun pamanggih.

1. Hakékat Carita Pantun

Disawang dumasar kana eusi jeung kalungguhanana dina kasusastraan Sunda, kecap pantun ngabogaan harti nyaéta, mangrupa karangan buhun anu ngalalakonkeun kaayaan karajaann Pajajaran jeung karajaan beh ditueunana. Jigana wae kusabab kabinangkitan pantun dina prakna midang sok ngagunakeun kacapi, nya dingaranan pantun dumasar kana pakakas anu marenganana.

Ieu bacaan di handap téh mangrupa sempalan tina carita pantun “*Gantangan Wangi*”. Pek baca dina jero hate, sanggeus kitu baca bédaskeun kalawan lentong anu hadé tur méréhah!

Cariosna

anu bakal dicarioskeun téh

Radén Gantangan Wangi Mangkurat Mangkunagara

Pun sapun

Hudang wayang

Batara wayang

sindang sora ya batara

Kemis nitis

Rebo noron

Salasa mah dawuh anggara

jajar kalawan mutabar

kilangbara sidik jeung bukti

geura nya

ngan tata kalawan carita

kocap di Nagara Pakuan Pajajaran

Nagri dikikis ku beusi

dikuta ku waja

derides bentenganana

agemna kabina-bina

agemna mah kabina-bina

Nagara kariung ku gunung
Nagara talaga ngembeng
déngdek ngétan
bahe ngaler
pangaruh impungan dunya
layeut
Nagara kariung ku gunung
ngocor cai ngétan ngulon
nyiuk cai ka taweuran
pangaruh tampilan nonggeng ka langit
nya bogoh saumur-umur

Rét ngulir jalan ka caina
ngajambat jalan ka paseban
ngenclong jalan ka gedong
dikeusik ku keusik sendit
disaeur ku batu beuneur
dibalay ku batu bentang
cenah geuning
ditajong sariga ngenclong
dipapay sariga ngumbang
ieuh, sariga ngumbang

Meni rét ka pangdaleman
suka ningali nu calik
hiji sepuh Jampang Manggung
dua Éyang Purwakalih
katilu Éyang Murunggul
Mantri agung Kiai Belang Létahna
Meong tandang Pajajaran

Nu geulis pagasik-gasik
leumpangna pagilinggisik
nu lenjang paheula-heula
nu hayang jadi carita
Nu lucu paburu-buru
pada hayang dipicatur
nu bodo paboro-boro
nu hayang jadi lalakon

Kacarios
Ingkang putra
anu kasep jenengan
Radén Gantangan Wangi Mangkurat Mangkunagara
Putra saha éta satria?
Anu sakitu kasep
ngalengereng koneng
mentereng mani mencenges
estu putrana Kangjeng Prabu Siliwangi
ti nagara Pakuan Pajajaran
kumaha atuh
dupi padamelanana téh
iwal ti huleng jentul
Isuk jentul
Sore jentul
teu kersa tuang
teu kersa leueut
teu kersa sasauran-sasauran acan
ngajentul semu bingung
cicing semu pusing
huleng siga puyéng
daweung siga nu keueung

Lami-lami katingali
ku ingkang rama
nu jenengan Prabu Siliwangi
rét delet kadiya Banténg
rindat kadiya Macan
halimpu ratu nu nyaur
panon hurung ngagebur
kadiya Béntang Timur

“Beu, ambeu, ambeu, ambeu!
Mas putra, anu kasep
Radén Gantangan Wangi
Putra ama!
Dedeg sampe rupa hadé
keur kasep teu aya kuciwa pisan
anu kasep ngaléngéréng konéng
méntéréng mani mencenges
naha kunaon
pangna anjeun huleng jentul
semu bingung
cicing teu kendat kapusing
siga nu teu aya kendat-kendat nalangsa
prak wakca balaka
blak-blakan ka Ama, Dén
geura pok-pék prak béjakeun!
tong asa-asa!”

“Duh, Ama!
rebu nuhun laksa keti kabingahan
Tuang putra ku ayana énggal ditaros
Kaulanun, numawi téh parantos ngaraos isin
ku sasama mantra

éra ku sasama putra
 kasebat putra raja anu kaya
 Kaula téh masih lalagasan kénéh
 na iraha badé laki rabi rumah tangga téh, kaulanun?"

"Oh, jadi kitu Radén?"

"Leres Ama!"

"Éta hoyongna
 hoyong ka urang mana?
 ka putra saha?
 da meureun aya
 anu keurna ku anjeun diincer-incer
 atanapi ka batin-batin wa bade mah diaku
 cita-cita geus ngabogaan?"

"Kantenan putra téh sayaktosna
 dina hiji wengi éta ngimpi
 numawi ngimpen ditepangkeun
 sareng anu geulis Enden Cintawati, kaula nun"

(Sumber: Asom. 1973)

Saderék, anu jadi jejer dina pantun téh juru pantun jeung kacapi pantun. Demi bédana kacapi pantun jeung kacapi biasa téh dina wangunna. Umumna kacapi pantun leuwih gedé, sarta sarerétan mah wangunna téh cara parahu nu taya layaran. Kawatna, nu buhun pisan jeung kacapi nu ilahar. Ari juru pantunna biasana jalma lalaki lolong. Teuing ku naon, ngan cenah lamun henteu lolong sok tara kataekan.

Kajaba ti kacapi téh sakapeung sok aya tambahana deui. Nu umum sok make *kecrék*. Aya tukangna nu baku, maturan ki jurupantun. Tapi di sawatara tempat mah aya anu maké tarawangsa (di wewengkon Sumedang) atawa suling (di wewengkon Karawang jeung Cikampek). Malah di daerah

Cirebon mah aya nu teu maké sambara, ngan jurupantun baé kadua kacapi pantunna.

2. Struktur Carita Pantun

Umumna rangkay carita pantun téh angger wae. Kitu-kitu kenéh. Dimimitian ku rajah pamuka, ditema ku mangkat carita, nataan karajaan jeung nu boga lalakon, ti dinya tuluy ngalalakon. Sabada lalakon tamat nya ditutup ku Rajah Pamunah atawa Rajah Panutup.

Dina *Rajah Pamuka*, jurupantun nunuhun ka nu mapayung, neneda ka nu ngawasaa, pedah rék mantun “nutur galur nu kapungkur, mapay carita baheula”. Ki jurupantun amit-amit ka nu demit, neda paralun ka karuhun jeung lelembat-lelembut, sangkan salamet mantun nepi ka isuk. Sangkan waluya nu mantun, nu ngabandungan jeung nu dilalakonkeun ku Manéhna téh kabéh ogé kanyataan nu kungsi kajadian, atuh nu baroga lalakon ogé araya di alam kalanggengan.

Tina rajah kawangwang pasipatan pakumbuhan Sunda buhun anu geus ngalahirkeun pantun téa, nyaéta pakumbuhan arkais nu jalma-jalmana masih ngarasa deukeut jeung alam gaib, tur dina jeroning hirup kumbuh sapopoena teu weleh ngarasa dibandungan jeung ditalingakeun ku para karuhun nu geus teu aya di kieuna ti alam kalanggengan.

Rajah Pamuka téh tara salilana sarua dina unggal carita. Kitu deui, henteu di unggal tempat sarua rajahna. Gumantung ka tempat, karuhun jeung para lelembat-lelembut anu nempatan tur ngageugeuh éta daerah jeung anu rék dilalakonkeun. Masing-masing juru pantun boga karuhun nu teu weleh dipuhit, biasana jalma-jalma nu geus boga jasa babak-babak ngabaladah muka tempat éta, atawa nu jadi pupuhu karuhunna sorangan.

Ari umumna mah maksudna rajah téh nyaéta neneda ka nu dianggap Kawasa.

Conto Rajah Pamuka carita pantun Gantangan Wangi:

Pun sapun
Sang kuyupu putih ngaraning parukuyan
Sang rupay putih ngaraning seuneu
Sang linggir putih ngaraning menyan
kukus nyambuang
pangandika Gusti Rosul
mangka terus ka nu alus
ka purba ka Nu Kawasa
ka Nu Dihin
ka Nu Pasti

Kukus nyambuang
nuja ka tatar pasagi handap
ngungkab bumi tujuh lapis
cundukna ka ratu bungsu
ka pangeran rangga sinuhun
ka batara ka naga raja
ka nu aya sakuliting cai
tengahin cai
ka sang ratu kelecér herang
nu ti darat daratna
ka Kangjeng Nabi Sulaeman
nu di kayu
nu di batu
nu di darat
nu di aras

Kukus nyambuang
nuja ka tatar pasagi handap
ngungkab langit tujuh lapis
cundukna ka swargaloka
ka dewi pohaci wiruan nanggay

nu kangungan Cupu Manik Astragina
 Eusina mah werat sajabat
 ka dadari patang puluh
 ka dewata patang puluh
 sareng ka para pohaci
 ka pohaci robaning geni
 ka pohaci tangkaling hujan
 ka pohaci pucuk ning ibun
 ka pohaci andon kancana
 ka pohaci dewi tandana
 ka pohaci sri sadana
 sareng ka pohaci rantayan jati
 ka pohaci rantayan sari
 ka pohaci sangiang sri
 dangdayang terusnawati
 ka pohaci dewa anta
 ka pohaci antal boga
 ka pohaci ranggasih
 hatur bakti
 sangu putih sapulukan
 sumangga hatur nyanggakeun

Sabada tamat ngarajah, kakara jurupantun téh ngamimitian lalakon. Sanajan lalakonna béda-béda, nu boga lalakon henteu sarua, ngaran-ngaranna gunta ganti, tapi ari dina natahan sawatara adegan jeung kaayaan mah sok angger baé jurupantun téh.

Upamana dina ngagambarkeun karajaan nu subur makmur gemah ripah loh jinawi, kajeun ngaran nagarana béda-béda, ari natahanana mah sok angger kitu-kitu keneh. Atuh dina natahan nu geulis, nu ninun, si Lengser dangdan, si Lengser lumpat, nu sakti jeung digjaya ngadu kasakten di pangperangan, natahan nu pesta sukan-sukan ngawinkeun rajaputra – sok kitu keneh, kitu keneh. Natahan si Lengser dangdan atawa lumpat mangrupa selingan

pikalucueun, matak nyeri kulit beuteung, jadi panghegar ka nu ngabandungan, ngajauhkeun indung tunduh.

Panataan anu angger wae téh biasana dina wangun puisi anu dilagukeun ku jurupantun bari jentut jentren, jentut jentreng dipirig ku kacapi. Upamana dina nataan putri dangdan, henteu jadi soal saha putrina nu dangdan téh, jeung dina lalakon naon, tapi unggal putri nu boga lalakon dangdan, digambarkeun ku jurupantun biasana “variasi”, saperti conto tina carita *Lutung Kasarung*:

Sampingna teu pati apik,
disampingan sutra kuning,
karembong cinde Kadiri,
salindung ku cinde kembang,
kongkoyang ku sutra ganggong,
Ka luhur kana gelungna,
ulah rék digelung jucung,
bisi pajar indung-indung,
matak ka sorang wong agung,
matak larangan ka lisung,
matak sieuneun phaci;
ulah rék digelung konde,
matak jore dinu gedé,
salin deui na gelungna,
gelung lelep gelung tikel,
dihapitan ku jariji,
ditikelkeun ku dampalna,
ser jucung direunteut deui,
lulumat salawe lambar,
dipingiran ku malati,
dijajaran ku campaka,
jejel ku inten baruntet,
disumbal salumpit pandan,
dipuncakan mas kalangan,

miring batan gunung sungging,
 niru gelung widadari, kabogoh para pohaci,
 teu ngewa anggo ti gusti,
 kuring kari muri-muri,
 bala kari nitah baé,
 sakabeh pada dianggo,
 pada diajaran kabehm
 sakala poe harita,
 sakalangkung tapok gelung,
 Pamenteu sarangka beuheung,
 Salonong sarangka tonggong,
 salubang sarangka awak,
 salumpir sarangka bitis,
 siger bungker jeung pamener,
 jumeprét benten kancana,
 benten emas ditarikan,
 dimangka tarik sisina,
 dimangka ngendong di tengah,
 ditimbangan suweng bapang,
 dikarancang dikarancang,
 ereuy mani kikiceupan,
 intenna jiga arimut,
 barabay kunang-kunungan.

Nu bencut dina harigu,
 jiga cengkir kalapa gading,
 katuruban ku sintungna,
 jujuluk masangan waru,
 hulu susu nunjuk irung,
 tetenger jadian agung,
 hadé keur pawarang ratu.

Ditilik gila ku lucu,
koneng henteu hideung henteu,
sedeng ngecemeng-ngecemeng,
rét bunter ngelemeng koneng,
nya koneng ngala ka tetéh,
nya lenjang ngala ka biang,
nya moblong ngala ka embok,
nya geulis ngala ka nini,
nya jangkung ngala ka indung,
bisa nyalindungkeun semu,
bisa nyusumpingkeun budi,
méré semu jiga imut,
méré budi jiga seuri,
manana parék rejeki,
pangaruh nu rampes budi.

Nya di dinya pisan cirina carita pantun téh, sanajan nu ngalalakonna gunta ganti, sanajan ngaranna béda-béda, sanajan nu dilalakonkeunana warna-warna, tapi rangkayna mah angger, tara robah. Atuh lebah ngebrehkeun kageulisan putri raja sok karasa kaleuleuwihi, tapi sok sanajan kitu lantaran kecap-kecap nu dipakéna estu pinilih pisan, jadi naon-naon anu dicaritakeun téh bisa tembres kana hate nu ngadengekeunana.

Di handap ieu aya conto anu ngebrehkeun kageulisan jeung pasipatan hiji putri:

Kulit cau emas asak,
tarang teja mentrangan,
nya pipi katumbirian,
halis kawas jeler paeh,
huntuna gula gumantung,
soca seukeut jeung cureuleuk,

taktak lir taraju emas,
ramo mecut mucuk eurih,
rambut panjang pateuh lontar,
geulis taya cacadna,
hadé rupa hadé lampah,
hadé ucap jeung pasemon,
ampuh lungguh gedé elmu,
berbudi réa pangarti.

Mun seug dilenyepan, eusi papantunan di luhur téh asa kaleuleuwihi,
lantaran hese ngidentifikasi jalma anu sarwa sampurna mah. Sajabaa
papantunan anu eusina kaleuleuwihi ogéréa anu pamohalan. Ieu geura
contona:

Diuk jujul ka pamikul,
sila sundul ka pangerét,
weduk mangulang-manguling,
tai teu teurak ku anjing,
batan ngakan diherengan,
digogogan disontrolan,
kalah pohang huntu anjing,
kulit pipi lilipitan,
nya pingping daging soreneun,
kulit beuteung lilimbuhan,
cawisan tumbila meuting,
ngagiling bulu bitisna,
ngaroyom bulu tonggongna,
ngayapak bulu dadana,
dada duwak balik siku,
beungeutna beureum sabeulah,
ngangkat urat dina tarang.

Sabada lalakon pantun tamat, dipungkas ku Rajah Pamunah atawa Rajah Panutup, saperti conto ieu di handap meunang nyutat tina pantun *Kembang Panyarikan*:

Ahung guru liman putih lalakina,
ahung ka sang Seda Malela,
ahung ku sang seda tunggal,
sang tunggal sang rajah punah,
sang punah sang darma jati,
tanah lemah,
tanah bumi,
tukuh buana,
dat musna sirna,
ilang tanpa karana,
mulya kara-kara ista ora bayane,
cacap pangkat disalin deui.

Ahung guruh puck hyang bayu,
sang pamunahing rajah,
hyang nu seda mah puguh baé maha mulya,
pangmunahkeun uing itu,
pangmunahkeun aing ieu,
hyang wisesa ti wisesa,
ratu wisesa,
aing wisesa,
di buana panca tengah,
langit munah,
kapunahan kaparawasa,
kawisesa ku awaking,
sumuruh pamunah ratu,
ngabalungbang tanpa buhun,
neda agung kula nya paralun,

neda panjang pangampura,
sapapanjangna,

(Sumber: Taufik Faturohman. 1983)

D. Kagiatan Pangajaran

Paripolah atawa kagiatan pangajaran nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator kalawan daria tur taliti.
2. Maca, nengétan, jeung ngulik pedaran bahan ngeunaan wangun jeung struktur carita pantun kalawan daria, taliti, tur percaya diri.
3. Babarengan jeung babaturan ngalaksanakeun diskusi kelompok pikeun migawé Latihan/Kasus/Pancén, kalawan silihargaan upama aya pamanggih anu béda.
4. Maca tingkesan matéri kalawan daria, taliti, tur percaya diri.
5. Néangan tur maca sacara mandiri réferénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan Latihan/Kasus/Pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator upama aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 4.

E. Latihan/Kasus/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap kalawan écés, dina prakna bisa dibadamikeun babarengan dina kelompok!

1. Nu dimaksud pantun dina kasusastraan Sunda, henteu sarua jeung nu dimaksud pantun dina kasusastraan Indonesia. Jentrékeun naon nu dimaksud carita pantun dina kasusastraan Sunda!
2. Dumasar kana eusi jeung kalungguhan dina kasustraan Sunda, pek jelaskeun unsur-unsur carita pantun!
3. Naon bédana rajah pamunah jeung rajah panutup?
4. Di daerah mana juru pantun sok ditamMateri tarawangsa?
5. Jurupantun nunuhun ka nu mapayung, neneda ka nu ngawasaa, pedah rék mantun “nutur galur nu kapungkur, mapay carita baheula”. Ki

jurupantun amit-amit ka nu demit, neda paralun ka karuhun jeung lelembat-lelembut, sangkan salamet mantun nepi ka isuk. Pek jentrékeun kaasup unsur carita pantun bagean mana, anu dipedar ku jurupantun di luhur téh!

F. Tingkesan

Disawang dumasar kana eusi jeung kalungguhanana dina kasusastraan Sunda, kecap *pantun ngabogaan harti nyaéta, mangrupa karangan buhun anu ngalalakonkeun kaayaan karajaann Pajajaran jeung karajaan beh ditueunana*. Jigana wae kusabab kabinangkitan pantun dina prakna midang sok ngagunakeun kacapi, nya dingaranan pantun dumasar kana pakakas anu marenganana.

Anu jadi jejer dina pantun téh *juru pantun* jeung *kacapi pantun*. Demi bédana *kacapi pantun* jeung *kacapi biasatéh* dina wangunna. Umumna kacapi pantun leuwih gedé, sarta sarerétan mah wangunna téh cara parahu nu taya layaran. Kawatna, nu buhun pisan jeung kacapi nu ilahar. Ari juru pantunna biasana jalma lalaki lolong. Teuing ku naon, ngan cenah lamun henteu lolong sok tara kataekan.

Umumna rangkay carita pantun téh angger wae. Kitu-kitu keneh. Dimimitian ku rajah pamuka, ditema ku mangkat carita, nataan karajaan jeung nu boga lalakon, ti dinya tuluy ngalalakon. Sabada lalakon tamat nya ditutup ku Rajah Pamunah atawa Rajah Panutup.

Sanajan lalakonna béda-béda, nu boga lalakon henteu sarua, ngaran-ngaranna gunta ganti, tapi ari dina nataan sawatara adegan jeung kaayaan mah sok angger baé jurupantun téh.

Upamana dina ngagambarkeun karajaan nu subur makmur gemah ripah loh jinawi, kajeun ngaran nagarana béda-béda, ari nataanana mah sok angger kitu-kitu keneh. Atuh dina nataan nu geulis, nu ninun, si Lengser dangdan, si Lengser lumpat, nu sakti jeung digjaya ngadu kasakten di pangperangan, nataan nu pesta sukan-sukan ngawinkeun rajaputra – sok kitu keneh, kitu

keneh. Nataaan si Lengser dangdan atawa lumpat mangrupa selingan pikalucueun, matak nyeri kulit beuteung, jadi panghegar ka nu ngandung, ngajauhkeun indung tunduh.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék akurkeun kalawan jujur hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa Sadérék kana Materi ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Ngawasaa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap ngawasaa Materi ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasaa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Materi kana Modul kelompok Kompetensi G. Tapi, lamun tahap ngawasaa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres Materi dina Kagiatan Diajar 4, pangpangna Materi nu can dikawasa.

KONCI JAWABAN LATIHAN

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 1

1. Sumber diajar téh nyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina prosés pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hanu dihontal.
2. **Pesen:** informasi nu rék ditepikeun ku komponén sején, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.
Jalma: jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen diantarana: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masaraket, pamingpin lembaga, tokoh kerier, jeung sajabana.
Bahan: barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa wangun nu siap, contona buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana.
Alat/ perlengkapan: barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan, upamana: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng jeung sajabana
3. Média Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompeténsi basa.
4. Sababaraha média pangajaran anu bisa digunakeun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda, nya éta: a. white board papan tulis bodas miboga bagean anu bodas nyeplas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus; b. poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jentré.; c. flascards, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun

wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

4. *Flashcards*, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 2

1. Undang-Undang Nomor 20 Taun 2003 ngeunaan Sistim Pendidikan Nasional , Bab I Katangtuan Umum Pasal 1 Nomor 15 nyebutkeun, yén pendidikan jarak jauh nyaéta pendidikan nu peserta didikna misah jauh ti pendidik, sarta pangajaranana ngagunakeun rupa-rupa sumber diajar ngagunakeun téknologi komunikasi, informasi, jeung média séjénna. Sedengkeun dina Pasal 35 ayat 1 nyebutkeun, yén ngagunakeun téknologi informasi jeung komunikasi diperlukeun pikeun ngarojong prosés pangajaran.
2. Internét hiji jaringan informasi sababaraha komputer nu nyambung tur komunikasi antara nu hiji jeung nu séjénna, sarta digunakeun salaku sumber jeung média rupa-rupa pangawéruh.
3. Di Indonesia perkembangan internét dimimitian taun 1992 nepi ka taun 1994, nyaéta dimimitian ku téknologi radio paket 1200bps, ITB mekarkeun internét ti taun 1995-an ngaliwatan sambungan leased line 14.4Kbps ka RISTI Telkom minangka bagean tina IPTEKNET akses Internét tetep dibikeun haratis ka sakumna kolega séjénna. September 1996 minangka taun penting keur ITB, lantaran ITB mimiti ngagunakeun jaringan panalungtikan Asia Internét Interconnection Initiatives (AI3) ngagunakeun bandwidth 1.5Mbps ka Jepang nu terus ditamMateri ku sambungan TelkomNet & IIX gedéna 2Mbps.

4. Email (surat elektronik) nyaéta hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Surat elektronik biasana mangrupa teks, tapi bisa ogé ngasupkeun *image* grafik jeung sora (voice mail) kana email.

Kagiatan nu bisa dilaksanakeun ku siswa ngaliwatan email nyaéta ngayakeun kongsi ngalaksanakeun hiji proyek jeung siswa séjénna di sakola nu béda, ngobrol jeung siswa séjénna nu béda budaya katut kasang tukang nagara ngeunaan rupa-rupa isu panganyarna, ngabiasakeun ngagunakeun basa Inggris ku cara komunikasi tulisan jeung siswa mancanagara, jeung nyangking Materi jeung teknik dina ngarengsekeun hiji pangajaran “online”. Guru ogé miboga hak, bisa narima tur mariksa hasil tugas pangajaran ngaliwatan email.

Kagiatan-Kagiatan saperti kitu téh, gedé pisan paedahna keur siswa, lantaran siswa bakal leuwih seukeut rasana kana isu nu lumangsung di sakuliah dunya. Ngaliwatan aplikasi komputer ogé miboga kasempétan ngalaksanakeun Kagiatan organisasi sarta ngaronjatkeun kamahéran mikir, kamahéran ngagunakeun basa atawa kamahéran ngayakeun komunikasi.

5. Mangpaat internét keur para guru, di antarana:

Jadi sumber pikeun ngajembaran Materi pangajaran. Silih tukeur informasi jeung papada guru séjén di sakuliah dunya anu boga pangalaman leuwih.

Nambah wawasan pangajaran saluyu jeung kamekaran jaman. Nuturkeun téknologi katut sagala kamekaran jaman nu lumangsung.

Jadi tempat pangajaran sangkan bisa ngajawab sakabeh pertanyaan nu ditanyakeun ku siswana.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 3

1. Frasa nyaéta wangun katatabasaan anu jadi pangdeudeul kalimah, henteu prédikatif, diwangun ku sakurang-kurangna dua kecap turta nyicingeun salahsahiji fungsi (J(ejer), C(aritaan), O(bjek), Pang(lengkep) atawa Kat(erangan)) dina klausa. Henteu prédikatif hartina henteu mibanda jejer jeung caritaan

2. Disawang tina tipena atawa sasaruhan distribusi jeung unsur-unsur pangwangunna, frasa aya dua rupa: (1) frasa éndosentris, (2) frasa éksosentris.
3. Frasa eksosentris nyaéta frasa anu teu mibanda unsur puseur, ku kituna, dina, distribusina henteu mibanda fungsi nu sarua jeung sakabeh unurna.
4. Disawang tina sasaruhan distribusina jeung warna kecap, frasa basa jeung sastra Sunda aya sababaraha rupa. frasa barang (*nominal*), frasa pagawéan, frasa sipat, frasa bilangan, frasa pangantét
5. Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa:
 - Kalimah Salancar (Tunggal)
 - Kalimah Ngantét (Rangkepan)Kalimah ngantét nyaéta kalimah anu diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa atawa dua kalimah salancar.
Wangun Kalimah Ngantét

1) Kalimah ngantét satata (Sadarajat)

Kalimah ngantét satata nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku dua klausa bébas (kalimah salancar) tanpa klausa kauger. Klausa nu hiji lain bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbagianana satata (*hubungan koordinatif*).

2) Kalimah ngantét sélér-sumélér

Kalimah ngantét sélér-sumélér nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku hiji klausa bébas jeung hiji klausa kauger. Klausa nu hiji mangrupa bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbagianana teu satata (*hubungan subordinatif*).

Harti Kalimah Ngantét

Nilik kana hartina atawa tatali semantik antarklausana, kalimah ngantét téh aya sababaraha rupa, di antarana nuduhkeun:

Tatali 'jumlah' (aditif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *jeung, tur, sarta, katurug-turug, jaba ... deuih, nya... nya...*

Naha anjeun maké popolotot ka kuring, *jeung deui* naon kauntunganana maké pipilueun kana urusan batur.

Tatali 'lalawanan' (kontrasitif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *tapi, ari, sedeng(keun), ngan, padahal.*

Kumisna baplang sotéh, *tapi* haténa mah leutik.

Tatali 'pamilih' (alternatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *atawa, atanapi, boh... boh..., boh... atawa...*

Dahar téh rék ayeuna atawa rék engké?

Boh Manéhna téh aya di dieu *boh* jauh ti dieu taya pangaruhna keur kuring mah.

Tatali 'akibat' (konsektif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *nepika, balukarna, antukna*, jsté.

Kentengna peupeus *nepi ka* cai asup ka jero imah.

Tatali 'sabab' (kausatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ari, sababna, dumeuh, jalaran, sabab, lantaran, margi*, jsté.

Kuring muru deui kamar *sabab* Si Ujang kadenge jejeritan.

Tatali 'babandingan' (komparatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asa, bangun, jiga, kawas, saperti*, jsté.

Manéhna hulang-huleng bangun keur nginget-nginget kajadian.

Tatali 'cara' (éksklusif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *bari, tanpa, kalawan, kalayan.*

Pa Wianta ngabalieur *bari* leungeunna nyabakan dada.

Manéhna nyarékan laklak dasar *kalawan* teu puguh alesanana.

Tatali 'guna' (éksesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *keur, kanggo, pikeun, geusan.*

Geusan ngajentrékeun éta pasualan téh, urang perlu maca heula sababaraha buku bacaan.

Pa Mukti diangkat jadi mandor pabrik pikeun mingpin pagawé-pagawé lianna.

Tatali 'iwal' (ekseptif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *iwal*, *iwal ti*, *kajaba*, *kajabi*.

Abdi mah teu wanton nyekel-nyekel acan *kajabi* abdi dipercanten ku Aceuk pikeun ngurus murangkalih.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 4

1. *pantun ngabogaan harti nyaéta, mangrupa karangan buhun anu ngalalakonkeun kaayaan karajaann Pajajaran jeung karajaan beh ditueunana*. Jigana wae kusabab kabinangkitan pantun dina prakna midang sok ngagunakeun kacapi, nya dingaranan pantun dumasar kana pakakas anu marenganana.
2. Anu jadi jejer dina pantun téh *juru pantun* jeung *kacapi pantun*. Demi bédana *kacapi pantun* jeung *kacapi biasa* téh dina wangunna. Umumna kacapi pantun leuwih gedé, sarta sarerétan mah wangunna téh cara parahu nu taya layaran. Kawatna, nu buhun pisan jeung kacapi nu ilahar.
3. Dina *Rajah Pamuka*, jurupantun nunuhun ka nu mapayung, neneda ka nu ngawasaa, pedah rék mantun “nutur galur nu kapungkur, mapay carita baheula”. Ki jurupantun amit-amit ka nu demit, neda paralun ka karuhun jeung lelembat-lelembut, sangkan salamet mantun nepi ka isuk. Sangkan waluya nu mantun, nu ngabandungan jeung nu dilalakonkeun ku Manéhna téh kabeh ogé kanyataan nu kungsi kajadian, atuh nu baroga lalakon ogé araya di alam kalanggengan.
Sedengkeunraja panutup minangka mungkas carita pantun, anu eusina sanduk-sanduk bisi salah nyarita, salah ngalalakon atawa salah nyebut patempatan jeung ngaran-ngaran tokoh nu ngalalakon.
4. Kajaba ti kacapi téh sakapeung so kaya tamMaterina deui. Nu umum sok maké *kecrék*. Aya tukangna nu baku, maturan ki jurupantun. Tapi di

sawatara tempat mah aya anu maké tarawangsa (di wewengkon Sumedang) atawa suling (di wewengkon Karawang jeung Cikampek). Malah di daerah Cirebon mah aya nu teu maké sambara, ngan jurupantun baé kadua kacapi pantunna.

5. *Rajah Pamuka* téh tara salilana sarua dina unggal carita. Kitu deui, henteu di unggal tempat sarua rajahna. Gumantung ka tempat, karuhun jeung para lelembat-lelembut anu nempatan tur ngageugeuh éta daerah jeung anu rék dilalakonkeun. Masing-masing juru pantun boga karuhun nu teu weleh dipuhit, biasana jalma-jalma nu geus boga jasa babak-babak ngabaladah muka tempat éta. Atawa nu jadi pupuhu karuhunna sorangan.



EVALUASI

Jawab pertanyaan ieu di handap ku cara milih jawaban nu pangbenerna

1. Média pangajaran bahasa Sunda anu luyu pikeun pangajaran ngaregepkeun, nyaéta:
 - A. gambar, film, poster, baliho, foto.
 - B. radio, kaset audio, telepon.
 - C. film, kaset video, TV, DVD, VCD
 - D. gambar, radio, film, TV

2. Sumber Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda bisa mangrupa: pese, jalmi, materi, alat, teknik, atawa lingkungan. Di handap ieu sumber anu kaasup lingkungan:
 - A. Strategi, metode, teknik, contona: ceramah, diskusi, debat, naratif, tanya jawab, simulasi, permainan, dramatisasi.
 - B. TV, radio, komputer, laptop. LCD, OHP, proyektor filem, video palyer DVD palyer
 - C. Kertas tulis, kertas gambar, filem, CD/VCD Blank, kaset audio, video, kanvas, gypsum.
 - D. Ruang kelas, ruang lab, perpustakaan, kebun percobaan, tempat magang, workshop, ruang studio

3. Tiap-tiap basa, kaasup basa jeung sastra Sunda, mibanda ciri has anu béda jeung basa séjénna. Ku kituna, basa téh sipatna....
 - A. Manasuka
 - B. Arbitrér
 - C. Unik
 - D. Universal

4. Ucapan budak jeung kolot téh sok aya bédana, upamana waé, aki-aki waktu nyarita sok balélol, balukar faktor

- A. Umur
 - B. Waruga
 - C. Watek
 - D. Kasab
5. Dina milih jeung nangtukeun metode pembelajaran basa jeung sastra Sunda, guru perlu merhatikeun faktor-faktor ieu di handap, iwal:
- A. hakékat basa siswa, umur siswa, kasang tukang budaya siswa
 - B. pangalaman siswa (maké basa nu diulikna), pangalaman guru (patali jeung basa nu diulikna)
 - C. tujuan pangajaran, kalungguhan pangajaran basa dina kurikulum
 - D. waktu nu dipidangkeun pikeun pangajaran basa, kompetensi guru
6. Anu sok dipaké dina cangkéng pikeun mageuhan calana disebutna téh.....
- A. Bubur
 - B. Beber
 - C. Bébér
 - D. Beubeur
7. Kecap /banderol/ robah jadi /banroll/, /kolonél/ jadi /kolonél/, jeung /officiér/ jadi /opsir/ kagolong kana
- A. sirnapurwa
 - B. sirnamadya
 - C. sirnawekas
 - D. sirnatuntung
8. /akte/ dina basa Indonésia diucapkeun dina basa jeung sastra Sunda jadi....
- A. akta
 - B. akteu
 - C. akte
 - D. akta atawa akteu

9. Ieu kecap asal di handap nu mibanda pola adegan engang KV-KV-KV

- A. bureuteu
- B. nalaktak
- C. gégéroh
- D. tutunjuk

10. Ieu di handap kecap-kecap anu geus dirarangkénan, iwal:

- A. titirah
- B. badarat
- C. éraan
- D. asupkeun

11. Anu lain wangun kecap rajékan, nyaéta:

- A. boboko
- B. kakait
- C. tatajong
- D. tétéjéh

12. Anu kaasup kana kecap kantétan rakitan dalit, nyaéta:

- A. kacang panjang
- B. balé nyungcung
- C. panonpoé
- D. taleus ateul

13. Kecap-kecap ieu di handap kagolong kana kecap wancahan, iwal:

- A. calana = dipancal salilana
- B. SMP = Sekolah Menengah Pertama
- C. jtsé = jeung sajabana ti éta
- D. comro = oncom ti jero

14. Frasa di handap kagolong kana frasa atributif, iwal...

- A. rek balik

- B. buku novel
C. datang
D. ti imah
15. Nurutukeun distribusi unitna, klausa *lamun lulus* dina kalimah *Lamun lulus, kuring rek piknik ka Bali* kagolong kana
A. klausa bébas
B. klausa kauger
C. klausa obyékif
D. klausa panyambung
16. Kalimah salancar anu polana J-C-U nyaéta....
A. Abah keur udud.
B. Endang ngala jambu.
C. Dadang dagang béas.
D. Kang Udi diuk dina korsi.
17. Kalimah ieu di handap kagolong kalimah ngantét satata.
A. Lamun hayang lulus kudu getol ngapalkeun.
B. Sanggeus balik, Manéhna tuluy indit deui.
C. Lantaran gering, Manéhna teu sakola.
D. Manéhna teh lain rek meuli buku, tapi rek ulin.
18. Anu kagolong kana kalimah paréntah, nyaéta
A. Mangga linggih ka rorompok.
B. Imahna aya di Jalan Déwi Sartika.
C. Iraha angka ka Jakarta téh?
D. Wah, piraku aya nu maot hirup deui mah.
19. Ieu di handap kaasup kana kecap-kecap anu patali jeung kaséhatan, iwal:
A. Peujit koréseun
B. Jangar

- C. Kotokeun
- D. Siduru isuk

20. Ieu di handap tahapan-tahapan dina ngaregepkeun, iwal:

- A. Tahapan ngama'naan
- B. tahapan mireng
- C. tahapan maham
- D. tahapan ngajén jeung ngaréaksi

21. Watek panyatur basa jeung sastra Sunda, di antarana waé, ieu di handap, iwal:

- A. saliwang
- B. ancad laér
- C. sompral
- D. cowong

22. *Eling-éling dulur kabéh,
Ibadah ulah campoléh,
Beurang peuting ulah waléh,
Bisina kaburu paéh.*

Pupujian di luhur mibanda ciri-ciri wangun jeung eusi ieu di handap, iwal:

- A. Sapadana aya opat padalisan
- B. Sapadalisan diwangun ku 8 engang
- C. Ditepikeun ku cara dinadomkeun.
- D. Eusina piwuruk sangkan éling

23. Salasahiji ciri carita pantun téh ayana rajah. Geura tengétan!

*Bul ngukus mendung ka manggung,
Ka manggung neda papayung,
Ka dewata neda suka,
Ka pohaci neda suci,*

*Kuring rek diajar ngidung,
Nya ngidung carita pantun,
Ngahudang carita wayang,
Nyilokakeun nyukcruk laku,
Nyukcruk laku nu bahayu,
Mapay langkah nu baheula*

Wacana di luhur sok kapanggih dina

- A. Rajah pamuka carita pantun Mundinglaya Dikusumah
 - B. Rajah pamuka carita pantun Badak Pamalang
 - C. Rajah pamuka carita pantun Lutung Kasarung
 - D. Rajah pamuka carita pantun Banyak
24. Kalimah anu kagolong kalimah ngantét sumeler, nyaéta....
- A. Basa datang, Manéhna imut bari muka lawing.
 - B. Manéhna teh gering, tapi tetep ngajar.
 - C. Kang Rudi miang ka Bandung, tuluy ka Jakarta.
 - D. Boh Neneng boh lanceukna sarua kuliah di UPI.
25. Kalimah ieu di handap kagolong kalimah ngantét sadarajat.
- A. Lamun hayang lulus kudu getol ngapalkeun.
 - B. Sanggeus balik, Manéhna tuluy indit deui.
 - C. Manéhna teh lain rek meuli buku, tapi rek ulin.
 - D. Lantaran gering, Manéhna teu sakola.
26. Kalimah salancar anu polana J-C-U nyaéta...
- A. Abah keur udud.
 - B. Endang ngala jambu.
 - C. Dadang dagang beas.
 - D. Kang Udi diuk dina korsi.
27. Kalimah anu kagolong kana kalimah salancar jembar, nyaéta....
- A. Ema nuju ngangeun paria.
 - B. Dadang meuli baju batik.

- C. Bapa calik dina korsi.
- D. Mang Udi indit ka Sumedang, tuluy ka Majalengka.

28. *Éling-éling dulur kabeh,
Ibadah ulah campoleh,
Beurang peuting ulah waleh,
Bisina kaburu paeh.*

Pupujian di luhur mibanda ciri-ciri wangun jeung eusi ieu di handap, iwal:

- A. Sapadana aya opat padalisan
- B. Sapadalisan diwangun ku 8 engang
- C. Ditepikeun ku cara dinadomkeun
- D. Eusina piwuruk sangkan eling

29. *Sabab urang bakal mati,
Nyawa dipundut ku Gusti,
Najan raja nyakrawati,
Teu bisa nyingkahan pati.*

Eusi pupujian di luhur nyaéta....

- A. Sakabeh raja bakal paeh
- B. Raja teh jalma nu nyakrawati
- C. Piwuruk ka urang sangkan eling
- D. Sakabeh jalma pasti keuna ku pati

30. Salahsahiji ciri carita pantun teh ayana rajah. Geura tengétan!

*Bul ngukus mendung ka manggung,
Ka manggung ned papayung,
Ka dewata neda suka,
Ka pohaci neda suci,
Kuring rek diajar ngidung,
Nya ngidung carita pantun,
Ngahudang carita wayang,
Nyilokakeun nyukcruk laku,*

*Nyukcruk laku nu bahayu,
Mapay langkah nu baheula.*

Wacana di luhur sok kapanggih dina...

- A. Rajah pamuka carita pantun Mundinglaya Dikusumah
- B. Rajah pamuka carita pantun Badak Pamalang
- C. Rajah pamuka carita pantun Lutung Kasarung
- D. Rajah pamuka carita pantun Banya Catra

31. Eusi carita pantun umumna nyaritakeun...

- A. Tokoh-tokoh Karajaan Galuh jeung Pajajaran
- B. Tokoh-tokoh urang Sunda
- C. Alam Sunda mangsa dijajah Walanda
- D. Kahirupan masarakat Sunda

32. Nilik kana eusina, pupujian teh bisa mangrupa....

- A. pahlawan
- B. Tareh
- C. Sesebred
- D. Sungkeman

33. Pek baca ieu pupujian!

*Gusti urang sareréa,
Kanjeng nabi anu mulya,
Muhammad jenenganana,
Arab Qures nya bangsana.*

Eusi pada pupujian di luhur nyaritakeun...

- A. Asal-usul Nabi Muhammad
- B. Nyaritakeun Gusti Alloh
- C. Urang Arab
- D. Masarakat Arab

34. Aya guru basa jeung sastra Sunda, Manéhna ngajarkeun ngawih/tembang ku cara dicontoan heula maké VCD diputer. Gunana VCD dina éta pangajaran nyaéta...
- A. Média pangajaran
 - B. Sumber pangajaran
 - C. Média jeung sumber diajar
 - D. Alat pangajaran
35. Pikeun ngajarkeun kompetensi dasar “ngaregepkeun rumpaka kawih/tembang”, sumber diajar nu bisa dipake nyaéta....
- A. Ngadownload kawih/tembang tina internét
 - B. Néangan buku rumpaka
 - C. Buku teks kawih
 - D. Rumpaka tembang
36. Internét bisa digunakeun pikeun sumber diajar jeung média diajar. Internét dijadikeun sumber diajar lamun...
- A. Digunakeun face book
 - B. Digunakeun pikeun email
 - C. Urang Néangan alamat nu dituju
 - d. Urang Néangan Materi ajar tina internét
37. Pikeun Néangan alamat jurnal ilmiah atawa seminar anu bisa dikirim artikel hasil panalungtikan, urang bisa muka situs dina...
- A. Internét
 - B. Email
 - C. Facebook
 - D. Twitter
38. Pék titénan ieu stabdar kompeténsi:

“Mampu membaca untuk memahami dan menanggapi bacaan melalui kegiatan membaca sekilas (skimming), membaca cepat, dan membaca intensif.”

Éta standar kompetensi téh nyoko kana kamamuh basa widang.....

- A. Maca
- B. Ngaregepkeun
- C. Nyarita
- D. Nulis

39. Anu kagolong kana kalimah pananya, nyaéta

- A. Manéhna teu kamana-mana
- B. Kumaha dinya baé, ari kitu mah
- C. Naon sababna guru-guru kudu milu UKG?
- D. Iraha-iraha urang ka Dufan

40. Media dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda bisa digolongkeun kana

....

- A. komponen pangajaran
- B. palengkap pangajaran
- C. sumber pangajaran
- D. alat bantu diajar basa

41. Salah sahiji gunana media pangajaran dina pangajaran basa Indonesia di SD nyaéta

- A. ngungkulan bédana potensi siswa
- B. ngungkulan bédana kurikulum
- C. ngungkulan bédana buku paket
- D. ngungkulan bédana lokasi SD

42. Conto media Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda nu sifatna *artifisial* nyaéta

- A. film

- B. gambar nyeri
 - C. eks pagunemana
 - D. ingkungan pasar
43. Media Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda nu cocok pikeun ngajarkeun basa lisan.
- A. Teks paguneman
 - B. Video recording
 - C. Radio
 - D. Buku komik
44. Kamus bisa digunakeun jadi media Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda, utamana pikeun ngajarkeun
- A. harti kecap
 - B.. wangun kecap
 - C. warna kecap
 - D. aspek kabasaan
45. Media gambar bisa digunakan dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda utamana pikeun ngajarkeun
- A. fonologi
 - B. morfologi
 - C. kabeungharan kecap
 - D. semantik
46. Dasar pemilihan media Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda nyaéta
- A. ambahan bahan ajar
 - B. erona bahan ajar
 - C. kompetensi siswa
 - D. (a), (b), dan (c) benar

47. *Praktibilitas* media Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda perlu dijadikeun tinimbangan.

Praktibilitas disajajarkeun hartina jeung

- A. relevansi dina ngagunakeun
- B. harti dina ngagunakeun
- C. ngagampilkeun dina ngagunakeun
- D. kondisi dina ngagunakeun

48. Kahéngkérangan ngagunakeun media Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda nyaéta

- A. henteu saluyu jeung tujuan
- B. henteu dirumuskeun dina RPP
- C. henteu saluyu jeung nu digunakeun
- D. henteu saluyu jeung potensi siswa

49. Guru miboga kalungguhan penting dina media pangajaran, utamana

- A. salaku nu nyadiakeun
- B. salaku nu ngarencanakeun
- C. salaku nu nyieun
- D. salaku nu meuteun

50. Ieu di handap lain nu kaasup hardware, nyaéta.....

- A. Keyboard
- B. Mouse
- C. Monitor
- D. Aplikasi

KONCI JAWABAN EVALUASI

1. B	18. A	35. A
2. D	19. D	36. D
3. C	20. A	37. A
4. A	21. D	38. A
5. D	22. C	39. C
6. D	23. C	40. A
7. B	24. A	41. A
8. D	25. C	42. D
9. A	26. B	43. D
10. B	27. C	44. D
11. A	28. C	45. C
12. C	29. D	46. D
13. A	30. C	47. C
14. D	31. A	48. B
15. B	32. B	49. A
16. B	33. A	50. D
17. D	34. C	



PANUTUP

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru basa jeung Sastra Sunda SMP Kelompok Kompetensi F ieu mangrupa modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa jeung sastra Sunda, utamina nyangkem materi-materi kompetensi pedagogik diantaranya tiori jeung larapna pamarekan komunikatif, pamarekan saintifik jeung modél pangajaran kiwari anu dilarapkeun dina Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda. Modul ieu ogé dieuyeuban ku materi tina kompetensi profesional anu kacida pentingna pikeun guru-guru basa jeung sastra Sunda di lapangan.

Modul Program Kelompok Kompetensi F ieu mangrupa modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa jeung sastra Sunda, utamina nyangkem materi-materi kompetensi pedagogik diantaranya Guru Basa Sunda SMP Kelompok Kompetensi F SMP ogé gumulung ngukuhan atikan karakter (Penguatan Pendidikan Karakter/PPK). PPK nyaéta hiji gerakan di sakola pikeun nguatan karakter siswa ngaliwatan harmonisasi étik, éstétik, literasi, jeung kinéstétik, kalawan diwewegan ku pangrojong ti rupa-rupa pihak anu ngawangun rampak gawé antara sakola, kulawarga, jeung masarakat. PPK ogé mangrupa bagian tina Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Tina sajumlahing ajén-inajén karakter bangsa Indonésia, aya lima karakter poko anu diintegrasikeun dina modul kagiatan Kelompok Kompetensi F ieu mangrupa modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa jeung sastra Sunda, utamina nyangkem materi-materi kompetensi pedagogik diantaranya Guru. Éta lima karakter téh ngawengku réligius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.

Lima ajén poko karakter téh integratif dina kagiatan-kagiatan pangajaran. Dipiharep, sabada maca, nengétan, jeung ngulik bahan-bahan nu aya dina ieu modul kompetensi guru dina ngalaksanakeun tugasna téh undak. Salian ti éta, guru ogé dipiharep mampu ngaimpléméntasikeun lima ajén poko karakter pikeun dirina jeung népakeun ka pihak-pihak lianna, boh di sakola, kulawarga, boh di lingkungan masarakat nu leuwih lega.

Sanggeus réngsé maca jeung nalungtik ieu modul dipiharep Sadérék baris neruskeun maca jeung nalungtik modul basa jeung Sastra Sunda SMP Kelompok Kompetensi G anu mangrupa terusan tina ieu modul. Mugia Sadérék sadayana tetep sumanget dina ngajar basa jeung sastra Sunda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. (1985). *Sosiologi Basa*. Bandung: Angkasa.
- Ayatrohaedi. 1979. *Dialéktologi, Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Badan Pengembangan SDM Pendidikan & Kebudayaan dan Penjamaain Mutu Pendidikan. 2014. *Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pembelajaran Online*. Modul Pelatihan. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan.
- Bambang Warsita. 2008. *Téknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharudin, & Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Média.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Tiori-Tiori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Faturrohman, Taufik. 1983. *Ulikan Sastra*. Bandung: Djatnika.
- Hendrayana, Dian. 2014. *Lagu Ngajadi: Kumpulan Guguritan*. Bandung: KSB Rawayan.
- Dimjati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haerudin, Dingding. (t.t.). "21 Februari Hari Bahasa Ibu Internasional". Artikel @ File Directory UPI.
- Haerudin, Dingding. (t.t.). Menggunakan Bahasa Sunda pada Masa Kini. Artikel @ File Directory UPI.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakri N.
- Hadi Miarso, Yusuf. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. (Satuan tugas definisi jeung Terminologi AECT). Jakarta: Rajawali.
- Hidayat, Kosadi; Jazir Burhan; Undang Misdan. (1990). *Strategi Diajar–Mengajar Basa Indonesia*. Bandung: Bina Cipta
- <http://ismibrebes.blogspot.co.id/2015/02/makalah-tiori-belajar-nativisme.html>.
- Huda, Nuril. 1987. *Hipotesis Input*. Makalah disajikan dina kuliah umum jurusan Pendidikan Basa dan Sastra Indonesia FPBS IKIP Malang, 12 September 1987.
- Husein, H. Akhlan dan Yayat Sudaryat. 1996. *Fonologi Basa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Sétara D-III.
- Iskandarwasid. 1992. *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: Geger Sunten

- Khotimah, khusnul & Ariyanty Thalib. (2012). "Kedudukan dan Fungsi Bahasa Daerah dan Bahasa Asing". [Online] tersedia di: <http://pendidikanmatematika2011.blogspot.co.id/2012/04/khusnulkhotimah.html?m>. Minggu, 18 Oktober 2015
- Kosasih, Dede. (2008). "Basa jeung sastra Sunda pikeun Panganteur Pangajaran di Sakola". Artikel @Repository UPI.
- Kridalaksana, Harimukti. 2007. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramédia.
- Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai. (1989). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Percival, Fred jeung Henry Ellington. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Rosidi, Ajip. 1983. *Ngalalang Kasusastraan Sunda*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Rohani, Ahmad jeung Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Rusyana, Yus. 1984. *Payungsi Sastra*. Bandung Gunung Larang.
- Rusyana, Yus. 1973. *Carita pantun Gantangan Wangi*. Bandung: Proyek Penelitian Pantun & Folklor Sunda
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsép dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabéta
- Salmun, M.A. 1963. *Kandaga Kasusastraan Sunda*. Bandung: Ganaco NV.
- Sudaryat, Yayat. 2010. *Psikolinguistik*. Bandung: JPBD FPBS UPI.
- Sudaryat, Yayat. 2014. *Wawasan Kasundaan*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI.
- Sudaryat, Yayat. 2013. *Linguistik Umum (Elmuning Basa)*: Ulikan Ilmiah Basa. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI.
- Sudaryat, Yayat. 2007. *Tata Basa jeung sastra Sunda Kiwari*. Bandung: Yrama Widya.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Tiori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Tiori dan Konsép Dasar*. Bandung: Rosda.
- Tarigan, Guntur H. (1988). *Pengajaran Pemerolehan Basa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Guntur H. (1990). *Prosés Diajar Mengajar Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Guntur H. (1990). *Pengajaran Kompetensi Basa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Guntur H. (1997). *Analisis Kesalahan Berbasu*. Jakarta: Depdikbud.
- Trianto. 2007. *Modél Pembelajaran Terpadu dalam Tiori dan Prakték*. Jakarta:

Prestasi Pustaka.

- Wijaya, Cece jeung A. Thabrani Rusyah. 1994. Kemampuan Dasar Guru dalam prosés Diajar Mengajar. Bandung: Rosda Kerya
- Wikipedia. 2014. "Rebo Nyunda". [Online] tersedia di: http://id.m.wikipedia.org/wiki/Rebo_Nyunda. Minggu, 18 Oktober 2015
- Yudibrata, Karna, dkk. 2006. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Taun 1945*. Bandung: Kiblat Utama.
- Yulia, Mutmainah. 2008. "Pemilihan Kode dalam Masyarakat Dwi Bahasa: Kajian Sociolinguistik pada Masyarakat Jawa di Kota Bontang Kalimantan Timur". Tesis Program Pasca Sarjana. Semarang: Universitas Diponegoro.



GLOSARIUM

Basa lulugu	=	(baku, standar) nyaéta ragam basa atawa dialék anu geus ditetepkeun tur dijadikeun standar maké na ku masarakat basana.
Basa jeung sastra Sunda	=	mangrupa basa kadua panggedéna salian ti basa Jawa.
Basa	=	basa dialék; basa anu dipaké ku masarakat di éta daérah, wewengkonatawa di wewengkonna sewang-sewangan.
browsing	=	néangan informasi saluyu jeung mata pelajaran. Dina <i>browsing</i> bisa néangan gambar, materi, skema, média nu bisa digunakeun sangkan kahirupan bangsa cerdas. Lebah dieu, guru henteu sakadar ngagugulung buku nu dijadikeun padoman, lantaran biasana buku geus katinggaleun informasi ku internét nu sarwa anyar.
Dialék	=	ragam basa nu digunakeun ku masarakat dina tempat jeung waktu nu tangtu.
Email (surat elektronik)	=	hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Surat elektronik biasana mangrupa teks, tapi bisa ogé ngasupkeun image grafik jeung sora (voice mail) kana
Flascards,	=	email. kartu leutik aya gambar atawa slmbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.
HDMI	=	(<i>High Definition Multimedia Interface</i>) leu port miboga fungsi meh sarua jeung port VGA, ngan HDMI mah miboga kualitas leuwih alus tur kapasitas sora ogé leuwih ngoncrang.

diolék	=	Ragam basa nu sifatna perorangan.
Instant messaging	=	leuwih dipikawanoh ku sebutan internét text messaging, hiji rohang internét nu gunana pikeun nepikeun pesen sing singgket sarta langsung ka nu séjén.
Internét	=	singkétan ti <i>interconnection</i> jeung <i>networking</i> , nyaéta jaringan informasi global. “ <i>the largest global network of komputer, that enebles people throughout the world to connect with each other</i> ”.
Internét relay Chat	=	biasana digunakeun ku kelompok husus pikeun ngobrol tertutup kalawan ngagunakeun lahan nu bisa dikonci. Kiwari mah ieu lahan téh bisa ogé dipaké komunikasi ngagunakeun audio jeung visual maké sababaraha alat bantu tambahan. Komunikasi saperti kitu, remen ogé disebut telesidang (video conferencing). IRC nyadiakeun rupa-rupa tajuk perbualan jeung nu marake di sakuliah dunya ngobrol ngeunaan rupa-rupa tajuk babarengan saharita.
Keyboard	=	alat input nu ngonvensikeu huruf, angka, jeung karakter séjén jadi sinyal digital nu bisa dibaca ku <i>processor</i> .
Kognitifvisme	=	tiori diajar kognitif nganggap yén “diajar mangrupa prosés mungsikeun unsur-unsur kognisi, utamana unsur pikiran, pikeun mikawanoh jeung nyangkem stimulus anu datang ti luar.” Kagiatandiajar dina diri manusa dipuseurkeun kana prosés internal mikir, nyaéta prosés ngolah informasi.
Konstruktivisme	=	mangrupa salah sahiji filsafat pangawéruh anu inti pamadeganana nganggap yén pangawéruh téh nyaéta jieunan manusa sorangan anu mangrupa hasil konstruksi kognitif ngaliwatan kagiatan individu ku cara nyieun struktur, katégori, konsép, jeung skema anu diperlukeun pikeun ngawangun étap pangawéruh.
Mouse	=	alat input nu digunakeun pikeun ngamanipulasi objék nu

		kaciri dina layar komputer
<i>Laman (World Web)</i>	<i>Web</i>	= Rangkaian sadunya WWW nyaéta sabagean tina internét sarta minangka hiji koleksi umum dokumen nu dipikawanoh salaku buruan web (halaman web). Buruan web minangka komponen internét nu leuwih pikatajieun sarta paling dipikaresep ku saha baé anu ngaakses internét.
Modem		= (modulator demodulator) nyaéta perangkat nu digunakeun pikeun nyambungkeung (koneksi) kana internét
Monitor		= salahsahiji perangkat pikeun nampilkeun informasi nu dihasilkeun tina prosés input. Aya sababaraha jenis monitor nu populer digunakeun. Saperti monitor tabung jeung LCD/LED
<i>Optical Disk (CD/DVD/BD)</i>		= média paragi nyimpen <i>disk</i> (piringan/cakram) sarta butuh <i>perangkat</i> husus pikeun ngaksesna nu disebut CD/DVD/BD drive
Poster		= salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jéntré.
PPK		= Penguatan Pendidikan Karakter, hiji gerakan di sakola pikeun nguatan karakter siswa ngaliwatan harmonisasi étik, éstétik, literasi, jeung kinéstétik, kalawan diwewegan ku pangrojong ti rupa-rupa pihak anu ngawangun rampak gawé antara sakola, kulawarga, jeung masarakat. PPK ogé mangrupa bagian tina Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Tina sajumlahing ajén-inajén karakter bangsa Indonésia, aya lima karakter poko anu diintegrasikeun dina modul kagiatan Kelompok Kompetensi F ieu mangrupa modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa jeung sastra Sunda,

		utamina nyangkem materi-materi kompetensi pedagogik diantaranya Guru. Éta lima karakter téh ngawengku réligius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.
Printer	=	minangka perangkat output nu ngahasilkeun dokumen hasil citakan
Port	=	mangrupa celah/panto/liang dina sistem komputer nu digunakeun pikeun jalur transfer data
Ragam basa	=	Variasi basa nu digunakeun dina situasi nu tangtu. Upamana ragam baku jeung teu baku.
<i>Soundcard</i>	=	leu port fungsina pikeun nyambungkeun antara PC/Laptop jeung speaker aktif nu bisa ngahasilkeun sora anu leuwih tarik.
Telekonferens	=	sistim nepikeun elektronik nu ngalibetkeun komunikasi dua arah antara dua atawa leuwih puseur telekonferens sacara langsung.
Telnet	=	ngagunakeun komputer nu gampil pikeun nu lokasina aya di benua séjén, lir ibarat ngagunakeun komputer nu sarua sarta aya di tempat tur bangunan nu sarua.
USB	=	(<i>Universal Serial Bus</i>) leu port minangka port nu miboga fungsi pikeun jalur transfer data rupa-rupa perangkat, saperti flasdisk, printer, modem, scanner, ponsel, jeung kamera digital.
VGA	=	(<i>Video Graphic Adapter</i>) leu port digunakeun pikeun ngahasilkeun tampilan dina monitor, LC/LED TV atawa LCD Proyektor.
White Board (Bor Bodas)	=	bagean anu bodas nyacas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus. Pikeun ngalengkepan média pangajaran papan tulis bodas, diperlukeun
Wifi	=	(<i>wirelessfidelity</i>) nyaéta perangkat pikeun koneksi jaringan nirkabel nu ngagunakeun gelombang radio

kalawan frekuensi 2m4Mhz.